

НАСТОЛЬНАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА



РЕЙНДЖЕРЫ ГЛУБОКОЙ ТЕНИ

ДЖОЗЕФ А. МАККУЛЛАХ

ИЛЛЮСТРАЦИИ БАРРЕТ СТЭНЛИ

RANGERS
OF
SHADOW DEEP

JOSEPH A. MCCULLOUGH

ILLUSTRATED BY BARRETT STANLEY

С особой благодарностью Филу Смиту, Эшу Баркеру, Бренту Синклеру, Маргарет Хейнс,

Джону Прайсу, Джеймсу Флойду Келли и Дэну Смиту.

Дизайн обложки и внутреннее оформление: Стивен Мейер-Рассоу

Перевод с английского: Булатова М.В., Достовалов А.Н., Казанцева А.Ю.

Авторские права на “Рейнджеры Глубокой Тени” (“Rangers of Shadow Deep”) принадлежат Джозефу А. Маккулаху (Joseph A. McCullough), за исключением иллюстраций, права на которые принадлежат Баррету Стэнли (Barrett Stanley). Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена или передана в какой-либо форме, любыми электронными или механическими средствами, включая фотокопирование, запись или любую систему хранения и поиска информации, без письменного разрешения автора и издателя.



СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	6	Изменение отряда	106
Введение	7	Миссии	108
Что вам нужно для игры	11	Миссия 1: Пропавший	108
Создание Рейнджера	16	Миссия 2: Пограничная башня	118
Очки Создания	17	Миссия 3: Спуск во тьму	137
Параметры	18	Бестиарий	157
Героические Способности	20	Лист Рейнджера	171
Навыки	26	Обжигающий Свет	174
Очки Пополнения	30	Вступление	176
Оружие, доспехи, снаряжение	31	Карта	177
Основные правила	36	Что такое “заметки”?	178
Расстановка на столе	36	Карты событий	180
Ход	38	Миниатюры	180
Активация	41	Элементы местности	182
Движение	42	Сценарии	182
Броски на навыки и параметры	48	Точки интереса	183
Плавание	49	Последовательность кампании	183
Рукопашный бой	50	Очки Опыта	184
Стрельба	55	Миссия: Обжигающий Свет	186
Урон	59	Начало миссии	187
Отравление	59	Завершение миссии	188
Заражение	60	Последний совет	189
Голод и жажда	61	Сценарий “А”: Главные ворота	191
Использование героических способностей и заклинаний	63	Сценарий “В”: Разрушенная часовня	195
Жетоны сокровищ	64	Сценарий “С”: Внутренний двор	199
Действия злых существ	66	Сценарий “D”: Библиотека	203
Завершение сценария	68	Сценарий “Е”: Лавка травницы	207
Спутники	70	Сценарий “F”: Лазарет	211
Классы спутников	73	Сценарий “G”: Келья настоятельницы	215
Кампания	82	Сценарий “H”: Общие спальни	219
Травмы и смерть	82	Сценарий “I”: Финальная битва	223
Опыт и уровни	88	Карты Глубокой Тени	226
Развитие спутников	92	Заметки	229
Сокровища	93		





ПРЕДИСЛОВИЕ

Раллен прислушался к отдаленному раскату грома, ожидая эхо, которое так и не добралось до него. Нахмурившись, он повернул лицо к ветру и почувствовал слабый, но неприятный запах пепла и кислоты. Впереди Коррик продолжал шагать к разрушенной башне, его плащ развевался позади. Они шли в гиблое место.

Раллен догнал Коррика, когда тот достиг останков арки, ведущей в башню. Рейнджер обернулся.

- Я не понимаю, Коррик. Эту сторожевую башню забросили десятилетия назад.

- Подозреваю, что это скоро изменится.

Раллен покачал головой.

- Мы в мире с Лорентией уже нескольких поколений. Сестра короля вышла замуж за... - его голос затих, когда он заметил боль в глазах своего друга.

- Коррик?

Коррик мотнул головой в сторону руин.

- Просто иди за мной.

Рейнджер прошел арку, и Раллен быстро последовал за ним.

Лучи солнца проникали сквозь щели в крыше, освещая путь рейнджерам. Они медленно продвигались по ступеням изношенной лестницы, идущей кругом по внутренней части башни, поднимаясь все выше и выше.

Открыв люк, идущий на крышу, рейнджеры вышли на открытый воздух и вновь ощутили дуновение зловонного ветра.

Раллен вздрогнул от неясного предчувствия беды.

Коррик положил руку ему на плечо, указывая вперед. Раллен повернулся и ахнул, хватаясь за паранет. Уже в лиге от них зеленые равнины исчезли, покрытые огромным черным облаком. Свежий зазубренный провал в земле был единственной границей, отмечающий конец одного мира и начало другого.

- Лорентии больше нет. - прошептал Коррик. - Глубокая Тень поглотила ее целиком.



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в темный и опасный мир Глубокой Тени - места, навсегда укутанного черными облаками, где зло плодится и крепнет. За прошедшие века Глубокая Тень медленно расширялась, уничтожая граничащие с ней королевства, покрывая их своими ядовитыми облаками. Теперь новое царство стоит на краю этого моря тьмы. Король знает, что это только вопрос времени, когда его землю настигнет страшная участь. Он бросил зов соседним королевствам, призывая местных героев прийти и встать против Глубокой Тени. Помощь, однако, еще очень далеко, если она вообще когда-нибудь придет.

Сейчас защита королевства лежит на плечах Рейнджеров - отряда высококвалифицированных воинов, обученных действовать в одиночку или в небольших группах, чтобы отслеживать и уничтожать отродья Тьмы. Их долг - спуститься в Глубокую Тень. Рейнджеры собирают там важную информацию, спасают заложников, совершают рейды и сражаются, сдерживая продвижение противника. Это война, в которой невозможно победить, но каждая выполненная рейнджерами задача прибавляет еще один день жизни для народа их королевства. Если врага можно держать в страхе достаточно долго, кто знает, может быть, случится чудо, и он отступит?

“Рейнджеры Глубокой Тени” - это настольная приключенческая игра для одного игрока или для группы до четырех игроков.

Каждый игрок создает персонажа - рейнджера, который отправляется на миссии по исследованию Глубокой Тени и борьбе со злыми силами, замышляющими уничтожить королевство. В течение этих заданий игроки узнают больше о секретах темного царства и наблюдают, как их персонажи растут в силе и способностях, что позволяет рейнджерам отправляться на более опасные миссии и вносить больший вклад в войну с Тенью. В отличие от большинства настольных варгеймов, где игроки действуют друг против



друга, система правил *“Рейнджеров Глубокой Тени”* построена так, что все игроки сражаются на стороне жизни, а силы зла контролируются набором простых механик, определяющих их действия.

По ходу книги вы будете шаг за шагом узнавать правила игры, начиная с создания рейнджера. Затем вы узнаете основные правила передвижения персонажей и правила боя, в том числе, как управлять плохими парнями. После того, как вы изучите эти основные механики, вы можете перейти к правилам для кампаний, которые объясняют, как соединить ваши игры в единое повествование, и рассказывают о процессе роста вашего рейнджера от игры к игре, о приобретении опыта, новых способностей и нового снаряжения.

Эта книга включает в себя три миссии для начинающих, каждая из которых содержит два или более сценария, чтобы ваш рейнджер начал свои приключения. Кроме того, просто чтобы быть уверенным, что вы получите множество игровых часов из этой книги, мы включили сюда также и первую полную кампанию - *“Обжигающий Свет”*. Эта кампания поднимает игру на следующий уровень, предоставляя игрокам широкую степень свободы при поиске потерянного артефакта в руинах древнего монастыря. Эта кампания включает в себя девять возможных сценариев, которых хватит на несколько игровых сессий.

В финале хотелось бы отметить, что игроки должны рассматривать эту книгу как набор правил, а не как жесткий список инструкций. Весь смысл *“Рейнджеров Глубокой Тени”* состоит в том, чтобы развлекаться, перемещая фигурки по игровому столу. Если вы видите способ изменить эти правила и увеличить свое удовольствие от игры, пожалуйста, сделайте это!

Большое спасибо, что дали этой игре шанс. Эта книга - только первый шаг в, надеюсь, долгом приключении. Если вы хотите следить за процессом создания правил к *“Рейнджерам Глубокой Тени”*, читайте мой блог:

therenaissancetroll.blogspot.co.uk.



КОРОЛЕВСТВО АЛЛАДОР

Древнее королевство Алладор издавна считалось одним из самых открытых, прогрессивных, и процветающих государств Востока. Основанный легендарным воином Эренталем, королевский род Алладора продолжался непрерывно в течение почти восьми веков. В то время королевство видело множество войн и раздоров, но всегда преодолевало трудности. Самый недавний конфликт - серия сражений с традиционным врагом на востоке, королевством Лорентией, закончился мирным договором почти девяносто лет назад.

На Севере страна ограничена пустынными землями; на Юге - великим лесом Нар, а на Западе - многочисленными и постоянно меняющимися Толлонианскими княжествами. Именно через них проходит Великая Торговая Дорога, через которую в обычный мир попадают странные и загадочные предметы из таинственных дальних земель.

Столица Алладора, город-крепость Таллис, стоит почти в центре страны на пологих холмах. Это хорошая земля для сельского хозяйства и разведения скота. Дальше на восток, в сторону Глубокой Тени, почва становится каменистой, и там можно встретить только горных овец и коз. Несколько небольших горных цепей проходят через этот регион, пряча между собой множество изолированных долинных поселений. Несколько городков крайнего севера страны занимаются добычей полезных ископаемых на скалистых холмах, впадающих в пустынные земли. Железо, олово и медь, в изобилии находимые там, являются основой экспорта Алладора. Многочисленные небольшие поселения проходят вдоль южной границы королевства, местные жители там зарабатывают на жизнь охотой и заготовкой леса.



Наряду с Таллисом, есть еще два основных города: Портрерик на юге, стоящий на великой реке Ниле, которая дает Алладору единственный выход к морю, и Эрентен у Толлонианской границы. Все три города являются культурными центрами. Множество гильдий и ремесленников обосновались там. Таллис и Эрентен могут похвастаться школами и университетами, где преподают искусство и философские науки. А в Алладоре построено несколько центров по изучению магии, источники которой были найдены в основном среди небольших изолированных общин на севере.



ЧТО ВАМ НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

Для игры вам понадобятся: игровой стол, миниатюры, пара двадцатигранных кубиков, стандартная колода игровых карт, линейка или рулетка с разметкой в дюймах, копия листа рейнджера (она есть в конце этой книги) и карандаш. Вам, вероятно, также понадобятся элементы ландшафта.

Все это может быть очевидным для большинства опытных любителей настольных игр, но для тех, кто плохо знаком с этим хобби, могут понадобиться пояснения.



МИНИАТЮРЫ

Миниатюры (или фигурки) - это игрушечные солдатики, чаще всего сделанные из пластика или металла, и выполненные с высокой степенью детализации. Они обычно продаются неокрашенными и красить их - для многих любимая часть хобби. Если вы не уверены, с каких миниатюр начать, я предлагаю вам взглянуть на North Star Military Figures, особенно на их линейку Frostgrave, где представлена большая часть монстров и воинов, которые вам понадобятся для выполнения миссий из этой книги. Тем не менее, есть множество компаний, производящих красивые фэнтезийные миниатюры, многие из которых будут полезными для *“Рейнджеров Глубокой Тени”*. Коллекционирование фигурок - такой же приятный процесс, как и сама игра. Игроки часто используют игру в качестве предлога, чтобы получить все новые и новые миниатюры в свою коллекцию.

Игроку, как минимум, понадобится фигурка для представления своего рейнджера, и по одной для каждого из его спутников. Обычно их называют «героями». Каждая миссия также включает в себя набор фигурок противников, которые могут встретиться в ходе задания. Игроки могут либо использовать фигурки конкретных монстров, либо заменить этих существ прокси-миниатюрами. Игроки не обязаны иметь каждую миниатюру каждого монстра, если у них нет такой возможности.

Игра рассчитана на 28-миллиметровые миниатюры, что является наиболее распространенным масштабом.

Однако ничто не мешает игрокам использовать другие популярные размеры, такие как 10мм, 15мм, 1/72 или даже 40мм. Размер фигурки мало повлияет на ход игры.

Большинству игроков нравится устанавливать свои миниатюры на базы, обычно это круглые диски различного диаметра.

Точный размер базы не влияет на игровой процесс, и игроки могут смело устанавливать свои миниатюры на любые базы, которые им нравятся.



Также будет полезно иметь выбор «маркеров» - жетонов. Некоторые сценарии требуют жетоны сокровищ и жетоны улики. Жетоном может быть что угодно, от монеты до миниатюрных сундуков с сокровищами.

КУБИКИ

Во время игры часто приходится бросать кубик, чтобы определить результат действия, например, успешность использования навыка или боя с монстром. В *“Рейнджерах Глубокой Тени”* используются исключительно двадцатигранные кубики (d20).

Это кубики, грани которых пронумерованы от 1 до 20. Они доступны в большинстве игровых магазинов. В игре требуется минимум два кубика, но будет лучше, если каждый игрок принесет по два кубика, один из которых мог бы служить для бросков монстров.

Двадцатигранные кубики также выполняют еще одну полезную функцию. Время от времени вам будет необходимо определить случайное направление, например, куда двинется существо. Каждая грань на кубике - это треугольник, поэтому, после броска вы можете посмотреть на вершину треугольника, которая находится над числом, - этот вектор и будет служить вашим случайным направлением движения.

ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Большинство сценариев в этой книге содержат «Таблицу Событий», которая определяет случайные события, возникающие во время сценария, например, появление новых монстров, возникновение ловушек или обнаружение дружественных сил. К каждому варианту события в Таблице



Событий привязана игральная карта. Прежде чем начать играть в сценарий, вам необходимо взять стандартную колоду игровых карт и выбрать из нее карты, указанные в Таблице Событий. Этот набор карт называется вашей Колодой Событий, и карты в ней - Карты Событий. Всякий раз, когда от игрока требуется взять Карту События, он должен достать ее вслепую из Колоды Событий и сопоставить карту с соответствующим результатом из Таблицы Событий. В таблице объяснено, какое событие произошло, и что игрок должен сделать.





ЛИСТ РЕЙНДЖЕРА

В конце этой книги вы найдете Лист Рейнджера. Вам нужно будет распечатать копию этого листа при создании рейнджера и иметь его под рукой во время игры. Лист Рейнджера содержит всю информацию, которую вам необходимо знать о вашем рейнджере и его спутниках во время игры.

СТОЛ И ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА

Каждый сценарий в миссии будет определять, какой размер стола требуется, какие элементы местности используются, и как их нужно расположить. Большинство игр будут проходить за столом 75 x 75 см, но иногда будут указаны другие размеры поля. Глубокая Тень - обширное царство, которое включает в себя множество различных типов местности: каменистые равнины, умирающие леса с высушенными деревьями, зловонные болота и трясины. Этот мир наполнен руинами, оставленными прошлыми цивилизациями. Игра предполагает, что игроки имеют коллекцию элементов местности, чтобы изобразить на столе эти варианты ландшафтов. Однако, ничто не является строго необходимым. Если игроки могут наполнить стол так, чтобы расположение объектов на нем было, в целом, как того требует сценарий, то совершенно не имеет значения, если разрушенной башней будет не детальная модель, построенная из дерева и миниатюрных кирпичей, а просто кусок упаковочного пенопласта.



СОЗДАНИЕ РЕЙНДЖЕРА

Прежде чем вы начнете свои приключения в Глубокой Тени, вы должны создать рейнджера. Этот рейнджер будет вашим главным героем, вашим аватаром на игровом поле. Конечно, рейнджер будет иметь союзников и компаньонов во время миссий, но, все же, он - главный герой этого приключения.

Для создания рейнджера главное, что вам нужно - это копия листа рейнджера (его можно найти в конце книги).

Сначала все это может показаться немного сложным, но не волнуйтесь, в этой главе мы подробно рассмотрим лист рейнджера и объясним каждую строку в нем.

Сначала попробуйте мысленно представить вашего рейнджера. Он - бесстрашный воин, который любит сталкиваться с опасностью, или это молодая девушка-разведчица, предпочитающая скрываться в тени и стрелять во врагов из лука? Ваш рейнджер - харизматичный лидер или мрачный одиночка? Всегда ли ваш герой отправляется в приключение, собрав все имеющееся снаряжение, или он берет только самые необходимые для выживания вещи?

Как только у вас в голове будет четкое представление о вашем рейнджере, остальная часть процесса создания персонажа станет намного легче.

Теперь, когда у вас есть четкое представление о вашем персонаже, настало время для самого сложного решения из всех: вы должны дать своему рейнджеру имя. Хотя имя героя никак не влияет на игру, это может оказать глубокое влияние на то, как вы относитесь к персонажу, и на вашу привязанность к нему. Так что стоит как следует задуматься.

Придумав имя, напишите его в верхней части листа рейнджера.



ОЧКИ СОЗДАНИЯ

Теперь, когда вы приняли основные решения о своем рейнджере, пришло время точно определить какими силами, способностями и навыками обладает ваш герой.

Каждый рейнджер начинает игру, имея 10 Очков Создания. Вы можете потратить эти очки, чтобы увеличить параметры рейнджера, купить героические способности, отточить свои навыки или даже нанять спутников, которые присоединятся к вам в ваших приключениях.

Каждая из этих возможностей подробно описана ниже.





ПАРАМЕТРЫ

В *“Рейнджерах Глубокой Тени”* каждый персонаж, будь то рейнджер, его спутник или противник, имеют параметры, которые определяют их базовую эффективность в игре. Существует шесть Параметров:

- **Движение:** это скорость и базовая ловкость персонажа. Чем выше этот параметр, тем больше клеток персонаж может пройти за каждый ход. Движение также используется, чтобы определить, как быстро фигура может реагировать на ситуацию.
- **Бой:** умение персонажа сражаться в ближнем бою и отражать стрелы.
- **Стрельба:** способность персонажа стрелять из луков, арбалетов, метать копья, топоры, ножи и прочее. Не используется для дистанционных атак заклинаниями.
- **Броня:** степень физической защиты персонажа, включая такие вещи как броня, щит и магическая защита. Сюда также входит любая естественная защита существа, например, панцирь.
- **Воля:** решимость, смелость и способность персонажа противостоять магическим заклинаниям.
- **Здоровье:** физическая выносливость персонажа, обозначающая, какой урон он может вынести до того, как будет серьезно ранен или убит.

Чем выше значение Параметра, тем лучше развита данная характеристика персонажа. Конкретные значения каждого Параметра будут объяснены позже в правилах. Сейчас важно только зафиксировать стартовые Параметры рейнджера и принять решение об их улучшении с помощью начальных Очков Создания. Каждый рейнджер начинает со следующими Параметрами:



Стартовые Параметры Рейнджера					
Движение	Бой	Стрельба	Броня	Воля	Здоровье
6	+2	+1	10	+4	18

Теперь вы можете потратить до 3-х Очков Создания, чтобы увеличить Параметры рейнджера. За каждое потраченное Очко Создания вы можете увеличитьлюбойПараметр(кромеБрони)на 1 пункт.Сейчаскаждый Параметр можно увеличить только на 1 пункт. После того, как вы определились с распределением Очков Создания на улучшение Параметров, запишите получившиеся значения в соответствующих полях в Листе Рейнджера.

ДВОЙНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

В некоторые моменты игры может возникнуть необходимость записать два разных значения для одного Параметра. Это называется «Двойной Параметр» и записывается в виде «+2/+3». Первое число здесь всегда является фактическим Параметром фигуры, а второе - его Параметром в настоящее время. Двойной Параметр обычно указывается, когда персонаж приобрел магический предмет, находится под магическим заклинанием или эффектом, или страдает от некой травмы. Все эти правила будут полностью объяснены далее.



ГЕРОИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Героические способности и заклинания - это то, что отличает рейнджеров от большинства солдат, сражающихся против Глубокой Тени. Игрок может потратить до 5-ти Очков Создания на покупку Героических Способностей и Заклинаний для своего рейнджера по 1 очку за одну Способность или Заклинание. Каждая Героическая Способность может быть приобретена только один раз. Каждое Заклинание можно купить столько раз, сколько пожелает игрок. Рейнджер может использовать каждую приобретенную Героическую Способность или каждое Заклинание только один раз за игру.

Героические Способности представляют собой специальные боевые приемы, навыки выживания, а некоторые из Способностей делают рейнджера более удачливым на поле боя. Каждая Героическая Способность указывает, когда во время игры ее можно использовать. Героическую Способность можно использовать как бесплатное действие.

Заклинания - это тайные силы, которые рейнджер может призвать, чтобы уничтожить врагов, исцелить друзей или провести отвлекающий маневр. В отличие от Героических Способностей, рейнджер должен потратить действие, чтобы использовать заклинание.

Игроку необходимо записать все Героические Способности и Заклинания, которые он приобрел, в соответствующих разделах Листа Рейнджера. Некоторые Героические Способности и Заклинания обращаются к "Навыкам"; это будет объяснено в следующем разделе. Иногда персонажи, отличные от рейнджеров, могут читать заклинания, поэтому в описании заклинаний указывается, кем они применяются.



СПИСОК ГЕРОИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

БЕШЕНАЯ АТАКА

Рейнджер может добавить +5 к одному Броску Боя. Он должен объявить, что использует эту способность, перед броском кубика.

ВНУТРЕННЯЯ СИЛА

Рейнджер может добавить +5 к одному Броску Воли. Эту способность можно использовать после того, как был сделан Бросок Воли.

ДЛАНЬ СУДЬБЫ

Рейнджер может перебросить один кубик.

КУВЫРОК

Рейнджер может добавить +10 к своему Броску Боя против стрелковой атаки. Игрок должен объявить, что использует эту способность, перед броском кубика.

МОЩНЫЙ УДАР

Герой может добавить +3 урона к любой рукопашной атаке, которая уже нанесла как минимум 1 очко ущерба противнику.

ОТВЛЕЧЕНИЕ

Рейнджер может использовать эту способность всякий раз, когда вражеское существо собирается сделать шаг в направлении Целевой Точки. Игрок может переместить это существо куда угодно, следуя стандартным правилам передвижения, при условии, что это движение не наносит существу прямой вред и не заставляет делать Бросок Плавания (то есть, не вынуждает прыгать с обрыва, бросаться в огонь или тонуть в глубокой воде).



ПАРИРОВАНИЕ

Эта способность может быть использована в бою после того, как рейнджер и его противник сделали свои боевые броски. Рейнджер может добавить +10 к своему Броску Боя. Однако, если рейнджер выигрывает бой, он не наносит ущерба. Рейнджер может сделать шаг назад или оттолкнуть противника, как обычно.

ПЕРЕКАТ

Эту способность можно использовать, если рейнджер проигрывает в ближнем бою. Весь урон, полученный рейнджером уменьшается вдвое с округлением в большую сторону. Например, если рейнджер проиграл бой и получил 7 очков урона, его Здоровье уменьшается только на 4 очка.

РОВНЫЙ ПРИЦЕЛ

Герой может добавить +5 к одному Броску Стрельбы. Он должен объявить, что использует эту способность, прежде чем бросит кубик.

РЫВОК

Рейнджер может использовать эту способность в свою активацию. Для остальной части хода он получает +2 к Движению.

В альтернативном режиме способности, рейнджер может использовать действие перемещения, чтобы прыгнуть в пределах своего Параметра Движения в любом направлении, в том числе, по вертикали.

СКРЫТЬСЯ В ТЕНИ

Эта способность может быть использована, если противник собирается сделать ход, который приведет его к схватке с рейнджером. Вместо этого определите действия вражеской фигуры, как если бы рейнджера не было на столе.



СМЕРТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Рейнджер может использовать эту способность, если он выбросил натуральные 18 или 19 во время стрельбы. Считайте этот бросок как Критический Удар.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Рейнджер может использовать эту способность, если он бросил натуральные 18 или 19 во время ближнего боя. Считайте этот бросок как Критический Удар.

СТОЙ, НЕЖИТЬ!

Вся нежить в радиусе 10 дюймов и на линии прямой видимости рейнджера должна сделать Бросок Воли (Сила Цели 20). Если они терпят неудачу, то теряют свою следующую активацию.

ТОЛЧОК

Если рейнджер выигрывает ближний бой, он может оттолкнуть своего противника до 4 дюймов, вместо стандартного 1 дюйма.

УКЛОНЕНИЕ

Рейнджер может использовать эту способность, если он активируется в бою. Рейнджер может совершить бесплатное движение на 1 дюйм, чтобы выйти из боя. Ни одна фигура не может навязать рейнджеру бой во время этого передвижения. После этого рейнджер завершает свою активацию по обычным правилам.

ФОКУС

Рейнджер может добавить +8 к любому Броску Навыка. Он должен объявить, что использует эту способность, перед броском кубика.



СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА

Заклинатель может совершить магическую стрелковую атаку +5 против одной фигуры на линии видимости. Эта атака игнорирует штрафы за укрытие и местность на пути выстрела.

ГОРЯЩАЯ МЕТКА

Заклинатель может поместить горящую руну в любом месте в пределах 6 дюймов. Она взрывается, когда любое вражеское существо появляется в пределах 2 дюймов от руны. Все противники в пределах 2 дюймов от руны атакуются магической стрелковой атакой +5.

ДЫМ

Заклинатель может поместить густое облако дыма диаметром 3 дюйма в любом месте в пределах 3 дюймов. Дым блокирует линию обзора для всех



участников боя, но не препятствует передвижению.

ЗАЧАРОВАННАЯ СТАЛЬ

Заклинатель наполняет одно оружие ближнего боя магической силой. Для остальной части этого сценария оружие считается магическим с бонусом +1 к Бою.

ЛЕЧЕНИЕ

Это заклинание может быть нацелено на любую фигуру в пределах 6 дюймов, включая заклинателя. Целевая фигура восстанавливает до 5 очков потерянного Здоровья.

ОБЖИГАЮЩАЯ ВСПЫШКА

Совершите атаку +3 против всей нежити в пределах 8 дюймов и на линии видимости заклинателя.

ПЕРЕВОД

Рейнджер может использовать это заклинание вместо того, чтобы сделать любой Бросок Навыка Чтения Рун. Рейнджер автоматически проходит этот Бросок Навыка с максимально возможным результатом.

СИЛЬНОЕ СЕРДЦЕ

Это заклинание может быть наложено на любую фигуру в пределах 8 дюймов и на линии видимости заклинателя. Когда цель заклинания совершает Бросок Воли, она делает это с модификатором +5. Для следующего Броска Воли фигура получает бонус +4 и так далее до +0, когда эффект заклинания заканчивается.

УДЕРЖАТЬ СУЩЕСТВО

Цель заклинания должна немедленно сделать Бросок Воли (Сила Цели 16). В случае неудачи существо не может инициировать ближний бой всю



оставшуюся часть хода, и теряет свою следующую активацию. Это заклинание не влияет на большие существа и нежить.

ЩИТ СВЕТА

Это заклинание может быть наложено на любую фигуру в пределах 8 дюймов и на линии видимости заклинателя. Все стрелковые атаки против цели заклинания совершаются со штрафом -3 до конца игры.

НАВЫКИ

Каждый рейнджер является высококвалифицированным агентом короля, и обучен особым навыкам, которые помогают ему успешно выполнять миссии в Глубокой Тени. Навыки включают в себя способности в таких областях, как отслеживание, древние знания, плавание, скрытые перемещения и т.д. Полный список Навыков вы найдете ниже. Рейнджер начинает с нулевым значением всех навыков. Одно потраченное Очко Создания, может увеличить восемь разных Навыков на +1 каждый. Если рейнджер потратит второе Очко Создания, он может увеличить те же восемь Навыков до +2, либо выбрать восемь новых Навыков, чтобы увеличить их до +1, либо любую комбинацию из этих двух вариантов. Рейнджер может потратить до 5 Очков Создания на Навыки. Игроку необходимо указать силу каждого выбранного Навыка в Листе Рейнджера.



СПИСОК НАВЫКОВ

АКРОБАТИКА

Умение рейнджера контролировать свое тело в сложных ситуациях, таких как прыжки, хождение по узким мостикам и спуск по веревке. Акробатика не включает в себя лазание, которое является отдельным навыком.

ВОСПРИЯТИЕ

Общая осведомленность о своем окружении, в том числе, замечание мелких, но важных деталей.



ВЗЛОМ

Включает в себя знания всех видов замков и запорных механизмов, в том числе дверей, сундуков и даже секретных дверей.

ВЫЖИВАНИЕ

Включает в себя добычу пищи и трав, охоту, приготовление пищи, первую помощь и знание опасностей, присущих конкретным типам местности.

ДРЕВНИЕ ЗНАНИЯ

Знание мифов, легенд и древней истории, включая все, что известно о Глубокой Тени.

ЛАЗАНИЕ

Способность рейнджера взбираться и карабкаться по возвышенностям.

ЛИДЕРСТВО

Умение вести других за собой. Также включает в себя дипломатию. Рейнджер может добавлять свой навык Лидерства к своему общему количеству Очков Пополнения перед каждой миссией.

ЛОВУШКИ

Знание устройства ловушек, в том числе, как их устанавливать и как обезвреживать.

НАВИГАЦИЯ

Умение использовать информацию из окружающего мира, чтобы определять свое местоположение и направление движения.

ОРУЖЕЙНОЕ ДЕЛО

Знания о вооружении, в том числе о том, как изготавливать и ремонтировать оружие, как улучшать его в полевых условиях и как определять магические



свойства оружия. Если рейнджер имеет навык Оружейное Дело +4 или больше, он всегда считается вооруженным кинжалом, даже если он безоружен.

ПЛАВАНИЕ

Навык перемещения в воде или в любой похожей на воду субстанции.

СИЛА

Навык максимально эффективно применять свою физическую силу. Полезен для подъема решеток, выламывания дверей и освобождения от цепей.

СКРЫТНОСТЬ

Навык тихо передвигаться, избегать обнаружения и умение подбирать и организовывать укрытия.

СЛЕДОПЫТ

Способность читать следы на земле и получать информацию о тех, кто проходил этим путем ранее: направление их движения, расстояние, на которое они ушли вперед, ранены ли или несут ли пленников. Также включает в себя знания о том, как избавиться от преследователей.

ЧТЕНИЕ РУН

Знание древних письменных языков, в том числе языков магии.



СЕРЕБРЯНАЯ ЗВЕЗДА

Согласно легенде, великий воин-король Эренталь носил Серебряную Звезду на своем шлеме и, насколько известно, эта звезда служила символом Алладора. Обычно звезда изображается в виде круга с четырьмя лучами, исходящими из него, по одному лучу в каждом направлении. Часто линии севера и юга изображают немного длиннее двух других. Иногда второй набор маленьких линий находится между главными, что делает звезду восьмиконечной. За века своего использования звезда видела множество вариаций. Большинство солдат Алладора несут Серебряную Звезду на своих щитах или гербах, так что они могут легко идентифицировать друг друга в бою. Так как рейнджеры не носят форму, и часто полагаются на скрытность, они не изображают крупные звезды на своем снаряжении, даже на щитах. Тем не менее, рейнджеры часто носят Серебряную Звезду как брошь, перстень или медальон.

ОЧКИ ПОПОЛНЕНИЯ

Редкий рейнджер выходит на миссию в одиночку. Обычно рейнджер сопровождается одним или несколькими спутниками. Все рейнджеры начинают игру со 100 Базовыми Очками Пополнения, которые они могут использовать для выбора союзников из Списка Спутников. Игрок может потратить до 3 Очков Создания, чтобы увеличить свои Базовые Очки Пополнения. Каждое потраченное Очко Создания увеличивает его Базовые Очки Пополнения на 10.

Заметьте, что это, вероятно, стоит делать, только если вы собираетесь играть в одиночку или только с одним товарищем. Очки Пополнения полностью описаны в разделе «Спутники».



ОРУЖИЕ, ДОСПЕХИ И СНАРЯЖЕНИЕ

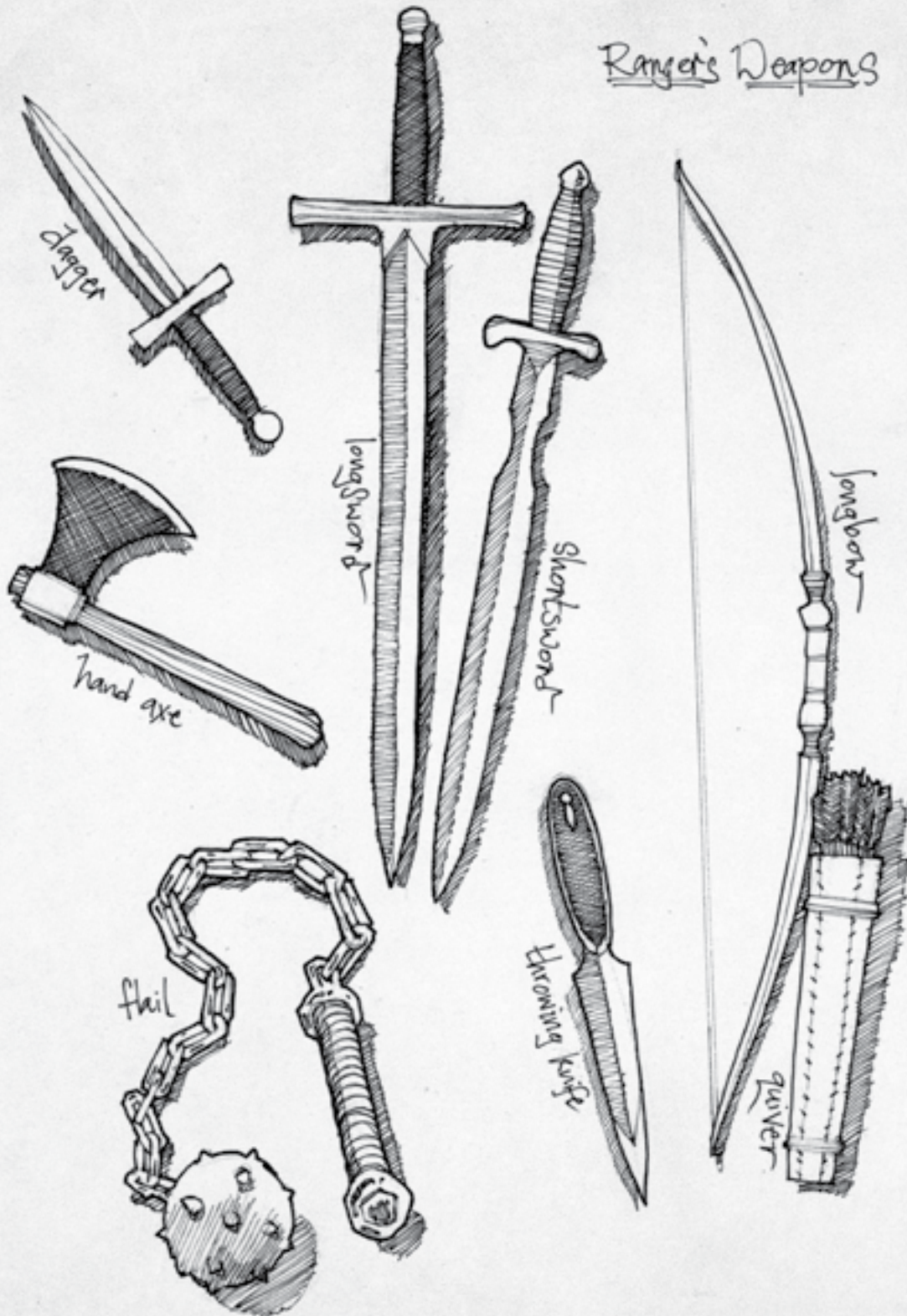
Финальная задача создания рейнджера - это снабдить его оружием и снаряжением, которые ему понадобятся, чтобы успешно пережить приключения. Как видно в Листе Рейнджера, ваш герой имеет шесть «ячеек для предметов», это означает, что рейнджер может нести шесть предметов. При создании нового рейнджера игрок может выбрать до пяти предметов из Списка Основного Снаряжения ниже. Эти предметы выдаются бесплатно; их предоставляют королевские арсеналы. Позже, если рейнджер найдет лучшее снаряжение, например, магический меч, он может выбросить один из своих предметов (вероятно, свой обычный меч) и заменить его на полученный артефакт. Рейнджер может всегда бесплатно приобретать основное снаряжение после любой миссии.

Рейнджер может носить только один тип доспехов: легкий или тяжелый. Если рейнджер несет двуручное оружие или посох, он не может нести щит.

Каждый предмет в списке содержит краткое описание и объяснение правил использования. Часть этой информации может быть не до конца ясна, пока вы не изучите правила игры до конца.



Ranger's Weapons





СПИСОК ОСНОВНОГО СНАРЯЖЕНИИ

АРБАЛЕТ

Распространенное оружие, которым часто пользуются силы Глубокой Тени. Арбалет требует одно действие для зарядания и одно действие для совершения выстрела. Персонаж может заменить свое действие движения перезарядкой арбалета. Арбалеты имеют модификатор урона +2 и максимальную дальность стрельбы 24 дюйма. Предполагается, что все арбалеты в начале игры заряжены и готовы к стрельбе. Персонаж должен иметь колчан или какие-либо магические боеприпасы, чтобы использовать арбалет.

ВЕРЕВКА

Всякий раз, когда персонаж, имеющий веревку, стоит на вершине вертикальной конструкции, такой как здание или скала, он может потратить действие, чтобы установить веревку. Поместите один маркер рядом с персонажем и один - на земле у основания конструкции, чтобы отметить расположение веревки (или просто используйте нитку или проволоку). Любая фигура может теперь использовать эту веревку, чтобы подняться на конструкцию без каких-либо штрафов на Движение. Каждая веревка из снаряжения персонажа может быть установлена только один раз.

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

Включает в себя любое массивное оружие ближнего боя, для использования которого требуется две руки, например, двуручные мечи, боевые секиры, различное древковое оружие и большие цепи. Это оружие имеет модификатор урона +2.

КИНЖАЛ

Это нож, который не сбалансирован для метания. Кинжалы имеют модификатор урона -1.



КОЛЧАН

Служит для хранения боеприпасов для лука или арбалета. Персонаж должен иметь колчан, чтобы совершать обычные выстрелы из этих видов оружия. Фигура с колчаном может также нести в нем один магический боеприпас (стрелу или арбалетный болт); без колчана магический боеприпас занимает одну ячейку предмета.

ЛЕГКАЯ БРОНЯ

Это любая броня, сделанная из кожи или других неметаллических материалов. Персонаж в легкой броне получает +1 к Броне.

МЕТАТЕЛЬНЫЙ НОЖ

Это любые виды метательного оружия: ножи, топоры и легкие дротики. Персонаж может совершить одну стрелковую атаку за игру за каждый переносимый метательный нож. Максимальное расстояние для атаки метательным ножом составляет 8 дюймов и имеет штраф к урону -1. В крайнем случае, метательное оружие также может быть использовано в качестве резервного оружия ближнего боя. Фигура с неиспользованным метательным ножом в качестве единственного оружия не считается безоружной, но в рукопашном бою получает штраф к урону -2.

ЛУК

Излюбленное дистанционное оружие рейнджеров. Зарядить лук и выстрелить из него можно за одно действие. В целях игрового баланса максимальная дальность стрельбы из лука составляет 24 дюйма. Луки не имеют модификатора урона. Персонаж должен нести колчан или какие-либо магические боеприпасы, чтобы использовать лук.

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

Включает в себя все холодное оружие, которое используется одной рукой,



например, мечи, дубины, топоры, булавы и даже копья. Это оружие не имеет модификаторов в бою.

ПОСОХ

Длинный посох известен своим удобством в обороне. Посох имеет модификатор урона -1 для владельца, но также снижает повреждения от противника в рукопашном бою на -1. Этот модификатор посоха не работает для стрелковых атак противника.

ТЯЖЕЛАЯ БРОНЯ

Это любая броня, сделанная из металла. Персонаж в тяжелой броне получает +2 к Броне и -1 к Движению.

ЩИТ

Персонаж, несущий щит, получает +1 к Броне. Однако он не может использовать двуручное оружие или посох.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Теперь, когда рейнджер создан, вы готовы к изучению основ игрового процесса *“Рейнджеров Глубокой Тени”*. Первое, что вам нужно сделать, это выбрать миссию для вашего рейнджера или рейнджеров. В главе «Миссии» вы найдете три разных задания. Миссия дает вам краткое введение в задачу, которая была назначена вашему рейнджеру. Миссия может состоять из одного или нескольких сценариев, каждый из которых похож на отдельную игру, требующую новой расстановки на столе и определяющую какие-то особые правила. На данный момент, однако, мы сосредоточимся на основных правилах, которые будут применяться к любой миссии, в которую вы играете.

РАССТАНОВКА НА СТОЛЕ

По сравнению с большинством настольных игр с миниатюрами *“Рейнджеры Глубокой Тени”* требуют относительно небольшого размера стола. Большинство сценариев будут происходить на столе 75x75см, хотя иногда может быть рекомендован стол другого размера. Каждый сценарий разъясняет, какие элементы ландшафта необходимы для игры, и как они должны быть расположены на столе. Какие-то сценарии требуют конкретных объектов на столе, таких как разрушенные здания, статуи, реки или болота. Некоторые из них будут иметь определенные размеры и расположение. Нет никакой необходимости, чтобы игроки представляли весь ландшафт в точности так, как указано в правилах. Если игроки могут наполнить стол так, чтобы он более или менее соответствовал сценарию, то этого достаточно для хорошей игры. Если у игроков нет определенных элементов местности, то следует просто заменить их чем-то еще, что выполняет ту же функцию (коробкой, книгой, куском пенопласта).



Некоторые сценарии требуют, чтобы определенные фигурки были размещены на столе в начале игры. Как правило, это будут разные злые существа, но также это могут быть пленники, нейтральные силы или, очень редко, союзники. Опять же, игроки не обязаны иметь миниатюры всех существ, которых можно встретить в Глубокой Тени, так что не стесняйтесь использовать прокси-модели, где необходимо. Многие сценарии также требуют размещения жетонов сокровищ. Сокровищем может быть любой маленький жетон или миниатюра в виде сундука с сокровищами, кучки монет, или стопки древних свитков.

Наконец, после того, как весь ландшафт и существа были расставлены на столе, игроки размещают своих рейнджеров и спутников. Точное размещение ваших персонажей уникально для каждого сценария и будет описано в миссии.



ХОД

Игровой процесс *“Рейнджеров Глубокой Тени”* состоит из серии ходов. В каждом ходе игрок действует своим рейнджером, и его спутники и любые злые существа на столе будут делать то же самое.



ФАЗЫ

Каждый ход делится на четыре фазы:

1. Фаза Рейнджеров.
2. Фаза Существ.
3. Фаза Спутников.
4. Фаза Событий.

В течение хода каждая из этих фаз наступает по порядку. Как только все фазы завершены, ход окончен. Игроки должны продолжать делать ходы, пока на столе не останется ни одного рейнджера и ни одного спутника, либо пока игроки не достигнут определенной цели, указанной в сценарии. Каждая фаза подробно описана ниже.

ФАЗА РЕЙНДЖЕРОВ

Если в игре участвует более одного рейнджера, то игроки должны определить последовательность активации рейнджеров до первого хода. Рейнджер с самым высоким параметром Воли будет действовать первым, рейнджер со следующим наивысшим параметром Воли будет вторым, и так далее. В случае равных параметров игроки должны бросить кубик перед каждой игрой, рейнджер с большим результатом действует раньше.

Чтобы начать ход, первый игрок должен активировать своего рейнджера и до двух его спутников, находящихся в пределах 3 дюймов от рейнджера. Эти спутники активируются по очереди в любом порядке, который выберет игрок. Во время активации каждая фигура будет выполнять определенное количество действий, описанных ниже. Когда все персонажи одного игрока активированы, следующий игрок должен активировать своего рейнджера и



до двух его спутников, стоящих в 3 дюймах от рейнджера. Так продолжается, пока все игроки не пройдут Фазу Рейнджеров. Затем ход переходит к Фазе Существ.

ФАЗА СУЩЕСТВ

В эту фазу активируются любые неконтролируемые игроками существа. Начните с существа с самым высоким текущим Здоровьем и продолжайте в направлении уменьшения Здоровья существ. В случае совпадения параметров Здоровья игрок может выбрать порядок активации на свое усмотрение. В эту фазу обычно активируются злые существа, но также сюда включаются нейтральные монстры. Все существа следуют определенному порядку действий, который будет описан позже.

ФАЗА СПУТНИКОВ

Следуя тому же порядку инициативы, что был установлен для рейнджеров, каждый игрок теперь может активировать всех остальных спутников, которые не были активированы ранее в этом ходе. Сначала первый игрок активирует своих спутников, затем остальные игроки должны активировать своих спутников в порядке очереди.

ФАЗА СОБЫТИЙ

После того, как все фигуры на столе активированы, игроки должны перейти к Фазе События. В каждом сценарии будет указано, нужно ли сделать что-то определенное на этом этапе. В большинстве случаев игроку потребуется вытянуть Карту Событий или разместить новые фигуры на столе.



АКТИВАЦИЯ

Каждый раз, когда персонаж активируется, он может совершить до двух действий. Одно действие может быть любым: рукопашный бой, стрельба из лука, наложение заклинания или движение. Второе действие может быть только движением (или некоторыми очень специфическими вещами, такими как перезарядка арбалета). Не имеет значения, в каком порядке персонаж выполняет свои действия. Он может сражаться с монстром, а затем двигаться; или двигаться, а затем стрелять из лука. Все фигуры должны активироваться во время хода, но совершать действия в обязательном порядке не требуется. В некоторых ситуациях фигура сможет выполнить только одно действие - в этом случае это может быть любое разрешенное действие.

Активируя несколько фигур в одной фазе, игрок может выбрать, в каком порядке их активировать. Таким образом, в Фазу Рейнджеров игрок может активировать одного спутника, который находится в пределах 3 дюймов от рейнджера, а затем рейнджера, или наоборот. Важно помнить, что одна фигура должна выполнить все свои действия в текущем ходе, и только после этого другая фигура может активироваться. Кроме того, помните, что в Фазу Рейнджеров могут быть активированы спутники, находящиеся в пределах 3 дюймов от рейнджера на начало фазы, а не спутники, находящиеся в 3 дюймах от рейнджера после его передвижения.

ГРУППОВАЯ АКТИВАЦИЯ

Групповая активация - это особый случай, который отличается от обычных правил активации, приведенных выше.

Групповая активация может происходить только в Фазу Рейнджеров. В групповой активации игрок может активировать рейнджера и до двух спутников в 3 дюймах от него. Каждый персонаж затем должен сделать одно



действие движения. После совершения движения они могут предпринять второе действие в любом порядке на усмотрение игрока. Наиболее распространенное использование Групповой Активации - это попытка объединиться, чтобы вместе сразиться с вражеским существом.

При Групповой Активации должен быть активирован рейнджер и все спутники, которых игрок планировал активировать в Фазу Рейнджеров.

ДВИЖЕНИЕ

Всякий раз, когда фигура выполняет два или более действий во время своей активации, одно из этих действий должно быть Движением. Есть несколько исключений из этого, о них будет рассказано позже. Когда персонаж двигается первый раз во время своей активации, он может перемещаться на расстояние, равное его параметру Движения в дюймах. Таким образом, рейнджер с параметром Движения 6 может двигаться в первый раз за активацию на расстояние до 6 дюймов. Персонаж может двигаться в любом направлении и совершать столько поворотов и изменений направления движения, сколько захочет игрок, при этом фактический путь героя не должен превышать дальность его параметра Движения.

Если персонаж решает совершить второе (или, в редких случаях, третье) передвижение в одной активации, это дополнительное перемещение делается на расстояние до половины параметра Движения фигуры. Таким образом, если рейнджер с Движением 6 совершает два движения, он может переместиться на расстояние до 9 дюймов (6 дюймов для первого движения и 3 дюйма для второго).

Конечно, все это предполагает, что фигура движется по относительно ровной поверхности. Когда персонажи карабкаются по руинам или идут по болотам, они двигаются не так быстро.



НАПРАВЛЕНИЕ ВЗГЛЯДА

Персонажи в *“Рейнджерах Глубокой Тени”* не имеют направления взгляда. Неважно, в какую сторону лицом стоит фигура на столе, предполагается, что она способна видеть и двигаться в любом направлении. В любой момент во время хода игрок может повернуть свои фигуры в любом направлении. Так, если монстр нападает на рейнджера сзади, то рейнджер может повернуться к нему лицом. Это никак не влияет на игровой процесс и может быть сделано исключительно по эстетическим соображениям во время игры. Это также применяется при проверки линии прямой видимости. Лучник также всегда может поворачиваться в сторону цели, чтобы сделать выстрел.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Глубокая Тень - это обширное царство с множеством различных регионов, включая скалистые равнины, непроходимые буреломы, булькающие болота, вулканические хребты и многое другое. Если миссия проходит в одном из подобных специфических регионов, передвижение персонажей может затрудняться различными препятствиями. Если иное не указано в сценарии, персонаж может подниматься или перемещаться по любому участку местности, однако расстояние вертикального перемещения (лазание) требует в два раза больше очков Движения. Иногда это может привести к ситуациям, когда фигура заканчивает свое движение частично над поверхностью земли. Это нормально. Либо разместите героя как можно ближе к точке остановки, если это возможно, либо поставьте фигуру внизу у основания ландшафта, но



поместите маркер, например, кубик рядом с ней, чтобы указать, на какую высоту в дюймах забрался персонаж.

ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Труднопроходимая местность - это любой тип ландшафта, который трудно пересечь, например, грязь, болото, пески или мелководье. Во всех сценариях указаны любые участки труднопроходимой местности, имеющиеся на столе. Прохождение такой местности требует двойного количество очков Движения. Так, персонаж, перемещающийся по труднопроходимой местности на 3 дюйма тратит 6 дюймов Движения. Глубокая вода - любая вода, которую нельзя пройти вброд, имеет свои специальные правила, которые рассматриваются позже в этой главе.

ВСТУПЛЕНИЕ В БОЙ

Всякий раз, когда герой вступает в базовый контакт с противником, обе фигуры считаются вступившими в бой. Персонажи, находящиеся в бою, не сражаются автоматически. От одной из фигур требуется использовать действие, чтобы атаковать противника. Это подробнее объясняется в разделе “Бой” далее в этой главе. После того, как фигура вступила в бой, она может совершать только боевые действия. Персонаж в бою не может стрелять или колдовать. Это означает, что фигура в бою может выполнять только одно действие, когда она активируется. Персонаж в бою не обязан тратить действие на бой, но в большинстве случаев это будет означать, что он не выполняет никаких действий во время своей активации.



НАВЯЗЫВАНИЕ БОЯ

Каждый раз, когда персонаж движется в пределах 1 дюйма от фигуры противника, который еще не находится в бою, противник может навязать герою бой. Немедленно переведите вражескую фигуру в бой с активированным персонажем. Эти две фигуры теперь считаются находящимися в бою. Это может произойти в любой момент во время движения активного персонажа. Данное правило помогает охранять проходы и защищать других персонажей от врагов. Злые существа всегда навязывают бой рейнджеру или спутникам, если в правилах не указано иное.

ВЫХОД ЗА ПРЕДЕЛЫ СТОЛА

В любой момент игры рейнджер или спутник могут покинуть карту сценария. Если эта фигура в момент выхода со стола несла сокровище, то сокровище считается завоеванным. Данная фигура считается вне игры и не может вернуться в игру до следующего сценария. Фигура никогда не может быть насильно убрана со стола. Если происходит что-либо ведущее к смещению фигуры за пределы стола, просто остановите движение фигуры на краю стола. Злые существа никогда не заходят за пределы карты и всегда останавливаются у края стола. Миссии иногда позволяют фигурам и существам быть скинутыми со стола в определенных местах - это будет отмечено в сценарии

ПРЫЖОК

Фигура может прыгать горизонтально на расстояние до половины параметра своего Движения +1 дюйм. Таким образом, фигура с Движением 6 может прыгнуть на расстояние до 4 дюймов. У персонажа должны быть свободные очки передвижения, чтобы завершить прыжок. Например, рейнджер с Движением 6 может двигаться только 3 дюйма, а затем попытаться прыгнуть



4 дюйма, если он потратил два действия на движение, дающие ему 9 дюймов на передвижение. Таким образом, сумма расстояний обычного передвижения и прыжка не может быть больше максимального расстояния движения фигуры за выбранное количество действий.

Каждый раз, когда персонаж прыгает, он должен сделать Бросок Акробатики против Силы Цели, равной количеству полных дюймов в прыжке +1, и +5, если прыжок начинался или заканчивался на труднопроходимой местности. Как только вы определили Силу Цели, бросьте кубик и добавьте бонус от навыка Акробатики, если он имеется. Если общее число равно или больше Силы Цели, то бросок успешен. Фигура прыгает на выбранное расстояние и может продолжить свое движение, либо совершить другие действия. Если результат меньше Силы Цели, то прыжок не удался. Герой прыгнул на половину желаемого расстояния, а затем упал. Активация упавшей фигуры заканчивается немедленно, даже если у нее остались свободные действия. Ниже вы можете найти подробности о бросках на Навыки.



ПАДЕНИЕ

Во время сценария возможна ситуация, что фигура, стоящая на возвышенности, может быть вытолкнута с края возвышенности во время боя или благодаря иным эффектам. Персонаж, которого толкают, сразу падает на уровень ниже. Если падение составило 3 дюйма или меньше, фигура не пострадала. Если высота падения больше 3 дюймов, то фигура получает урон, равный количеству дюймов падения, умноженных на 1,5 с округлением в меньшую сторону. Таким образом, если фигура падает на 7 дюймов, она получает 10 очков повреждения. Урон от падения всегда вычитается прямо из Здоровья. Броня не защищает от падения.

Фигура может добровольно спрыгнуть с высоты. Это считается движением, а расстояние прыжка считается использованными очками



движения. Если высота падения больше, чем доступно очков движения, то фигура получает урон, как описано выше. Если фигура спрыгивает на 3 дюйма или меньше, и у нее остались очки движения или действия, она может ими воспользоваться. Если фигура прыгает с высоты больше 3 дюймов, то она должна сделать бросок Акробатики (Сила Цели 10). В случае успеха, персонаж может использовать оставшиеся движение или действия. В противном случае его активация заканчивается немедленно.

БРОСКИ НА НАВЫКИ И ПАРАМЕТРЫ

В течение игры, персонажу бывает необходимо сделать бросок на один из его Навыков или Параметров. Для этого игрок должен бросить один кубик d20 и добавить свой соответствующий Навык или Параметр к результату. Если общая сумма равна или превышает Силу Цели, то бросок успешно выполнен. Если результат меньше Силы Цели, то бросок не удался. Например, рейнджер хочет подняться вверх по склону утеса, покрытому слизистым грибом. Сценарий оговаривает, что любой, кто пытается подняться на эту скалу, должен сделать бросок на Лазание против Силы Цели 10. Итак, рейнджер должен бросить один кубик и добавить к результату свой Навык Лазания. Если общая сумма равна или превышает 10, он проходит проверку и может взобраться на скалу. Если общая сумма меньше 10, то он проваливает бросок и остается у подножья склона.

Если персонажу необходимо сделать Бросок Навыка для навыка, которым он не обладает, то игрок просто бросает кубик и ничего не добавляет к результату броска. То же самое верно для любого рейнджера, у которого есть Навык в +0.

Броски на Параметр работают так же, как Броски на Навык. Фигура, пытающаяся сделать Бросок Движения против Силы Цели 16, бросает один кубик и добавляет к результату параметр Движения. Единственная разница здесь в том, что персонаж использует свой текущий Параметр. То есть,



фигура, делающая Бросок Здоровья против Силы Цели 12, бросает один кубик и добавляет свое текущее Здоровье, а не полный изначальный Параметр Здоровья.

Если при броске на Параметр или Навык выпадает натуральные 20 - это считается автоматическим успехом, в то время как натуральная 1 - это автоматический провал. Таким образом, у вас всегда есть шанс на успех или неудачу, независимо от того, насколько трудной или легкой является задача!

ПЛАВАНИЕ

Всякий раз, когда персонаж активизируется в воде, которая слишком глубока, чтобы стоять в ней, он должен сделать Бросок Плавания (Сила Цели 5) и применить модификаторы, перечисленные в Таблице Модификаторов Плавания ниже. Если герой проваливает этот бросок, то он теряет все свои действия в этом ходу и получает урон, равный разнице очков, на которую был провален бросок, игнорируя броню.

Например, рейнджер активизируется в глубоком озере. Он бросает кубик и получает 3. К этому числу он добавляет свой Навык Плавания +3, получается 6. К сожалению, он носит Легкую Броню -2 и щит -1. Итоговая сумма очков получается 3. Таким образом, рейнджер не только теряет все свои действия в этом ходе, но также получает 2 очка урона от утопления.

Если персонаж совершил успешный Бросок Плавания, он может активироваться как обычно. Глубокая вода, однако, всегда рассматривается как труднопроходимая местность для движения, и любая фигура во время сражения в глубокой воде получает -2 к Бою.



Таблица Модификаторов Плавания	
Легкая Броня	-2
Тяжелая Броня	-5
Щит	-1
Переноска сокровища	-2

РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Хотя рейнджеры изначально являлись разведчиками и исследователями, появление Глубокой Тени развязало войну за выживание, и стычки с темными силами теперь происходят очень часто. Всякий раз, когда персонаж находится в базовом контакте (в бою) с врагом, он может потратить одно из своих действий, чтобы сразиться с ним. Во время боя у обоих участников есть шанс ранить и, возможно, убить своего соперника.

Чтобы решить исход боя, игрок должен бросить два кубика - один для своего персонажа и один для вражеской фигуры. Это называется Бросок Боя. Перед броском убедитесь, что вы знаете, какой из кубиков кому принадлежит! Если вы играете с другими игроками, то обычно лучше, чтобы один из других игроков бросал кубик за вражеское существо. Обе фигуры должны сделать Бросок Боя и добавить свой Параметр Боя, а также другие модификаторы и определить свой финальный Боевой Счет. Персонаж с наивысшим Боевым Счетом выигрывает бой.

Чтобы определить, ранил ли победитель своего противника в бою, возьмите финальный Боевой Счет, примените любые соответствующие модификаторы урона (например, от использования двуручного оружия или кинжала) и вычтите Параметр Брони противника. Если результат больше 0, то это то количество урона, которое победитель наносит побежденному.

Например, рейнджер (Бой +4, Броня 12) сражается с гноллом (Бой +2, Броня 11). Рейнджер бросает кубик на 16 и добавляет свой Параметр Боя, в итоге получая Боевой Счет 20. Гнолл выбрасывает 8, что дает ему итоговый



Боевой Счет 10. Так как суммарный счет рейнджера выше, чем у гнолла, рейнджер выиграл бой. Чтобы определить ущерб, рейнджер вычитает из своего Боевого счета 20 Броню гнолла 11. Таким образом, рейнджер наносит 9 единиц урона гноллу. Этот урон вычитается из Здоровья гнолла, как объяснено в разделе о повреждениях далее в этой главе. Если бы рейнджер использовал двуручное оружие (+2 к урону), общий урон был бы 11.



Независимо от того, нанес победитель урон или нет, у него есть выбор, что делать в конце схватки: победитель может решить оставить обе фигуры участников боя стоять там, где они находятся сейчас, либо он может оттолкнуть противника на 1 дюйм прямо от себя, либо победитель может отступить на 1 дюйм по прямой от противника. Это передвижение не учитывает труднопроходимую местность, однако какие-то элементы ландшафта и другие фигуры могут сделать это передвижение невозможным. Ни одна фигура не может навязать бой в результате этого движения. Если победитель оттолкнул противника или отступил сам, то эти две фигуры



больше не считаются находящимися в бою. Злые существа всегда будут оставаться на месте (в бою), когда выигрывают бой, если только в правилах не сказано иначе.

Если фигура, которая инициировала бой, после завершения боя все еще имеет свободное действие, она может совершить его (хотя в большинстве случаев этим действием может быть только движение, так как фигура уже потратила действие не-движения на бой).

В случае, если обе фигуры в бою имеют одинаковый Боевой Счет, считается, что оба участника выиграли бой, и оба будут наносить урон. При этом ни одна из фигур не может оттолкнуть противника или отступить назад, обе фигуры остаются в бою.

Итак, чтобы определить исход боя, выполните указанные действия в следующем порядке:

1. Обе фигуры бросают кубик.
2. Обе фигуры добавляют свои Параметры Боя и любые другие бонусы для боя (например, от магии или от дружественных фигур), чтобы получить суммарный Боевой Счет.
3. Определите победителя, исходя из того, какая фигура имеет самый высокий Боевой Счет.
4. Примените все модификаторы урона (например, урон +2 для двуручного оружия или -1 за кинжал) к Боевому Счету победителя.
5. Вычтите Броню противника из суммы выше.
6. Примените любые множители урона (редкое и мощное оружие и существа могут нанести $\times 2$ или даже $\times 3$ повреждения).
7. Если эта итоговая сумма больше 0, вычтите это количество очков из Здоровья проигравшего. Если итоговая сумма равна 0 или отрицательна, урон не наносится.
8. Победитель решает, оставаться ли в бою, оттолкнуть ли своего противника или сделать шаг назад.



МНОГОСТОРОННИЙ БОЙ

Иногда во время игры персонажи могут сгруппироваться и сражаться с двумя или более вражескими фигурами одновременно. На первый взгляд, такой бой может сбивать с толку, но понять, как справиться ним, довольно просто. Во-первых, важно помнить, что когда фигура объявляет бой, считается, что только эта фигура и ее выбранная цель на самом деле сражаются. Другие персонажи могут оказать поддержку, но они не могут получить или нанести урон.

Многосторонний бой ведется обычным способом, но с добавлением модификатора. Участник боя получает +2 к своему Боевому Счету за каждую союзную фигуру, которая также сражается с его противником, если только эта союзная фигура не находится в бою с другим персонажем.

Если случается, что обе стороны боя получают бонусы за поддержку союзников, то эти бонусы взаимно компенсируются. То есть, только одна фигура в бою может реально получить бонус за поддержку союзника. Например, если обе стороны получают поддержку +2, то они по факту имеют поддержку +0. Если же одна сторона получит поддержку +4, а другая +2, то первая сторона по факту получит +2 и вторая +0.

Злые существа в многостороннем бою всегда будут атаковать врага с наименьшим текущим Здоровьем

Давайте посмотрим на несколько примеров.



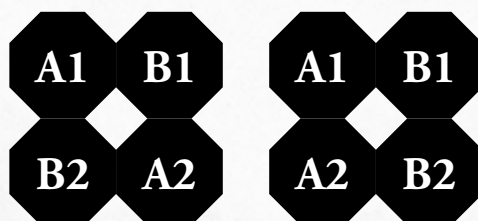
В ситуации выше, где А представляет героев, а В представляет злых персонажей, любая фигура А может провести действие, чтобы атаковать В и получит бонус поддержки +2, потому что другой герой находится в бою с этим же противником и ни с кем другим больше. Фигура В также может атаковать любую фигуру А, и, опять же, эта фигура А получит +2 поддержки.



В этом примере A2 и B1 находятся в бою и могут использовать действие, чтобы сражаться. Они не получают бонусы за поддержку, поскольку союзная фигура не находится в бою с их соперником.



Этот пример немного сложнее, но, опять же, здесь ни одна фигура не получает бонус поддержки в бою. A1 может атаковать B1, но так как A2 также находится в бою с B2, A2 не может поддерживать союзника. Если A2 атакует B1, тогда обе стороны должны получить бонус за поддержку +2, но по правилам бонуса обеих сторон, бонус взаимно компенсируется, и они сражаются на обычных условиях.



В этом случае ни один участник боя не получит бонус поддержки, так как любая фигура, которая может поддержать атаку, уже находится в бою с другим противником. Это работает независимо от того, используете ли вы круглые базы для миниатюр, где фигуры, на самом деле, не соприкасаются по диагонали, или квадратные базы, где миниатюры можно совместить по диагонали.

КРИТИЧЕСКИЕ УДАРЫ

Иногда судьба или какая-то высшая сила вмешивается в бой и помогает героям победить! Всякий раз, когда игрок выбрасывает натуральные 20 очков во время боя, он наносит Критический Удар.

Считается, что эта фигура автоматически побеждает в бою, независимо от Боевого Счета противника. Кроме того, такой удар наносит +5 урона. Это правило относится и к стрелковым атакам.

Злые существа никогда не совершают Критические Удары.

Некоторые существа невосприимчивы к Критическим Ударам. В этом случае, если игрок выбрасывает натуральные 20, герой все равно автоматически выигрывает бой, но наносит обычный урон.

СТРЕЛЬБА

Если персонаж использует какое-либо стрелковое оружие, например, лук, арбалет или метательный нож, он может потратить одно действие, чтобы совершить выстрел или бросок ножа. Фигура может совершить только одну стрелковую атаку за активацию.

Чтобы произвести стрелковую атаку, персонаж должен иметь цель, находящуюся на линии видимости и не дальше максимального расстояния выстрела. Определить дальность цели легко. Просто измерьте прямое расстояние между стрелком и целью. Если это расстояние меньше предельной дальности стрельбы оружия, то снаряд может долететь до цели.

Определение прямой линии видимости немного сложнее. Лучший способ определить, видит ли ваш стрелок цель - это расположить ваши глаза как можно ближе к фигуре стрелка и посмотреть "от его лица" в направлении цели. Если это сделать невозможно, то используйте кусок проволоки или



лазерную указку. Если вы уверенно не можете определить, находится ли цель на линии видимости, то предполагайте, что она вне поля зрения.

Если цель находится как в радиусе действия оружия, так и на линии видимости, то по ней может быть произведен выстрел.

Стрелковая атака по механике похожа на рукопашный бой. Обе фигуры (стрелок и его цель) должны бросить кубик. Стрелок добавляет к результату броска свой Параметр Стрельбы и соответствующие модификаторы, получая финальный Боевой Счет. Цель же добавляет к результату броска кубика свой Параметр Боя и соответствующие модификаторы, определяя свой Боевой Счет. Затем результаты сравниваются. Если стрелок имеет более высокий Боевой Счет, то выстрел попал в цель, и Урон определяется так же, как и в рукопашном бою. Если цель имеет более высокий или равный со стрелком Боевой Счет, то считается, что стрелок промахнулся.

Например, рейнджер (Стрельба +2) вытащил лук и выпустил стрелу в гнолла (Бой +2, Броня 11). Рейнджер выбрасывает 12, добавляет свой Параметр Стрельбы, получая Боевой счет 14. Гнолл выбрасывает 15 и добавляет свой Параметр Боя, получая Боевой счет 17. Так как у гнолла больше очков, рейнджер промахнулся.

Фигуры, которые находятся в рукопашном бою, не могут производить стрельбу и не могут перезаряжать арбалет.

Персонаж не может объявить действие стрельбы против цели, которая находится в ближнем бою. Исключение из данного правила: если цель является единственным участником боя, который имеет особенность “Большой”, то по ней можно вести стрельбу.





МОДИФИКАТОРЫ СТРЕЛЬБЫ

Во время игры случаются ситуации, которые усложняют или облегчают ведение стрельбы. Это так называемые Модификаторы. Все Модификаторы Стрельбы выражаются в виде бонусов или штрафов к окончательному Боевому Счету цели.

Таблица Модификаторов Стрельбы	
+1	Помехи для стрельбы. Каждый элемент ландшафта, расположенный на линии видимости между стрелком и целью, дает бонус цели +1. Этот модификатор имеет кумулятивный эффект, поэтому три препятствия дадут бонус +3. Отметьте, что если цель находится в базовом контакте с участком ландшафта, это уже считается укрытием. Если стрелок находится в базовом контакте с препятствием, это не считается помехой для стрельбы.
+2	Легкое Укрытие. Цель находится в базовом контакте за скалой, стеной или густым лесом, закрывающим до половины тела фигуры.
+4	Сплошное Укрытие. Цель находится за сплошным укрытием, таким как скала, стена или ветвистое дерево, которые скрывают тело цели более, чем на половину.
+1	Поспешный Выстрел. Стрелок совершал движение во время этой активации до выстрела.
-2	Большая Цель. Цель более 8 футов высотой или необычайно широкая. Обычно это относится только к существам, у которых в качестве особенности указано «Большой»



УРОН

Всякий раз, когда персонаж получает урон, будь то рукопашный бой, стрельба или по любой другой причине, сумма урона вычитается из текущего Здоровья фигуры. Если в результате этого Текущее Здоровье фигуры достигает 0 или становится меньше 0, то она считается вне игры. Если фигура была злым существом, то предполагается, что существо убито. Если это был рейнджер или спутник, то фигура перестает участвовать в текущем сценарии, но она не обязательно мертва. По завершении миссии игрок может проверить, что стало с его персонажами, которые были выведены из строя. Как это сделать будет описано в следующей главе.

Иногда урону присваивается определенный тип, например «стихийный урон» или «магический урон». Это сделано по причине того, что некоторые магические предметы могут смягчать определенные виды урона, а некоторые существа могут быть подвержены влиянию только определенных типов урона.

ОТРАВЛЕНИЕ

Многие существа, обитающие в Глубокой Тени, являются ядовитыми, и многие покрывают свое оружие смертельными ядами. Все эти существа будут иметь особенность «Яд», указанную в их параметрах. Если персонаж получает хотя бы одно очко урона от такого существа, то герой считается отравленным. Отравленная фигура получает только одно действие на активацию. Это одно действие может быть любым действием, которое обычно доступно, и не обязательно должно быть Движением. Персонаж может быть излечен от яда, если получает любую форму лечения, возвращающую его текущее Здоровье к исходному Здоровью. Если лечение не полностью восстанавливает Здоровье фигуры, считается, что она до сих пор отравлена. Отравление также можно излечить заклинаниями или магическими предметами, в описании которых



указано, что они нейтрализуют яд. Эффект отравления длится до конца сценария. Предполагается, что персонаж всегда исцеляется от отравления к началу следующего сценария.

Многократные отравления не дают накопительного эффекта. Существуют и другие способы отравления персонажей, они будут объяснены в описании к сценарию.

ЗАРАЖЕНИЕ

Некоторые особо отвратительные существа являются переносчиками опасных болезней, которыми они могут заразить персонажа, ранив его в бою. У зараженного существа-переносчика болезни в примечаниях указывается особенность: “Заражение (Сила цели X)”. Всякий раз, когда персонаж получает повреждение от такого существа, он должен немедленно сделать Бросок Здоровья (Сила Цели X). Помните, что при этом используется Текущее Здоровье фигуры (учитывающее любой полученный урон). Если фигура проваливает Бросок Здоровья, она не получает какое-либо немедленное повреждение, но отметьте факт заражения персонажа в Листе Рейнджера. Если следующий сценарий является частью той же миссии, зараженный герой начинает игру с -3 Здоровья и имеет штраф -1 ко всем броскам на протяжении этого сценария. Если из-за этого его Здоровье на начало игры становится равно нулю или ниже, то персонаж должен полностью пропустить эту игру. В конце этого сценария болезнь излечивается автоматически. Иначе болезнь может быть излечена только предметами, в описании которых указано, что они лечат заражение.

Если персонаж уже заражен, он не должен кидать кубик на заражение при получении повреждения от зараженного существа.

Есть и другие способы, которыми персонаж может получить заражение, они будут указаны в описании сценария.



ГОЛОД И ЖАЖДА

Рейнджеры и их спутники должны есть и пить, как и все живые люди. Это может не быть проблемой при коротких походах в Глубокую Тень, однако становится серьезным испытанием во время длительных миссий. Конкретные сценарии будут указывать, что и когда может стать причиной голода и жажды персонажей, и как этого можно избежать. Любая фигура, которая страдает от голода и жажды начинает следующий сценарий с -2 к Здоровью. В отличие от отравления и заражения, эффекты голода и жажды накапливаются. Так, если персонаж уже страдает от голода и жажды, и правила гласят, что герой снова подвержен голоду и жажде, то он начинает следующую игру со штрафом -4 к Здоровью.

Последствия голода и жажды сохраняются только до конца миссии. Однако они могут быть отменены предметами, в описании которых указано, что они устраняют голод и жажду, или с помощью специальных средств, описанных в миссии или сценарии.



КОРОЛЬ АРЕТИК II

Нынешний король Алладора - молодой Аретик, который унаследовал королевство от своего отца лишь за шесть месяцев до прихода Глубокой Тени. Тогда считалось, что старый король умер естественным образом от сердечного приступа, несмотря на свою относительную молодость и энергию, но с приходом Глубокой Тени многие стали подозревать, что король был убит.

Несмотря на это, мало кто сомневается в силе характера его сына Аретика II.

В свои 26 лет он является самым юным королем Алладора за всю его историю.

Несмотря на это, молодой правитель потратил много времени, чтобы узнать как можно больше об управлении королевством и об искусстве государственной политики. Мало кто был действительно готов к противостоянию злу Глубокой Тени, но Аретик быстро отреагировал на кризис, отдав приказ о возвращении в строй защитных башен, собирая свои армии и рассылая запросы о помощи тем немногим союзникам, которыми обладало его королевство. Он также призывал рейнджеров со всех уголков страны и назначал их на сбор разведданных и борьбу с существами, что выползли из черных облаков.

Несмотря на то, что Аретик никогда сам не участвовал в боях, он много раз доказывал свою храбрость в других сферах управления королевством. Аретик заслужил репутацию справедливого и мудрого правителя. В дни Величайшего кризиса все надежды древнего народа Алладора ложатся на плечи молодого короля.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕРОИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ И ЗАКЛИНАНИЙ

Большинства рейнджеров и некоторые спутники обладают так называемыми «Героическими Способностями», которые отличают их от обычных воинов королевства. Персонаж может использовать каждую героическую способность, которой он обладает, один раз за сценарий. В большинстве случаев каждая Героическая Способность будет точно описывать, когда ее можно использовать (например, многие из способностей могут быть использованы только во время боя или только во время активации героя). Персонаж не расходует действие, чтобы использовать Героическую Способность, но для чтения Заклинаний действия расходуются (см. ниже). Независимо от момента, когда способность может использоваться, ни одна фигура не может использовать более одной героической способности за одну свою активацию.

Например, когда рейнджер активируется, он может использовать Героическую Способность. Затем, после активации противника рейнджеру разрешается использовать одну из оставшихся Героических Способностей, при условии, что эта способность может быть использована в данный момент.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания подчиняются правилам Героических Способностей, приведенным выше, со следующими исключениями. Персонаж может прочитать заклинание только во время своей активации и расходует на это действие. Если заклинание нацелено на конкретную фигуру, предмет или участок ландшафта, то цель должна находиться на линии видимости



колдующего персонажа.

Некоторые заклинания, нацеленные на конкретную фигуру, позволяют цели сделать Бросок Воли для сопротивления эффекту заклинания. Это будет указано в описании к заклинанию вместе с Силой Цели для Броска Воли. Если цель совершила успешный бросок, она не страдает от эффектов заклинания, при этом и заклинание, и действие заклинателя тратятся впустую. Если цель проваливает Бросок Воли, она испытывает эффекты, указанные в описании к заклинанию.

При использовании заклинания, которое генерирует рукопашную или стрелковую атаки, используйте только указанный бонус заклинания и никогда не добавляйте параметр Боя или Стрельбы заклинателя.

ЖЕТОНЫ СОКРОВИЩ

Жетоны сокровищ представляют собой всевозможные ценности, которые ваши рейнджеры могут обнаружить во время своих приключений. В каждом сценарии будет указано, сколько жетонов сокровищ можно использовать и где их необходимо разместить на столе. Во время игры любой персонаж, находящийся в базовом контакте с жетоном сокровищ, может использовать действие, чтобы поднять сокровище. С этого момента жетон должен перемещаться вместе с фигурой. Персонаж может сбросить сокровище в любое время, это является бесплатным действием. Если фигура, несущая сокровище, получила статус “вне игры”, то оставьте жетон сокровищ на столе в том месте, где в последний раз стояла фигура. Сокровище не занимает ячейку предмета, и не наносит несущему его персонажу никаких штрафов.

Каждая фигура может нести только один жетон сокровищ за раз. Если фигура покидает стол с жетоном сокровищ или владеет жетоном сокровищ на момент окончания сценария, то это сокровище считается «завоеванным».

После сценария герои могут исследовать жетоны сокровищ, которые они завоевали, чтобы увидеть, какое именно сокровище было найдено на



поле боя. Это полностью объясняется в главе о кампаниях.

Часто сценарий требует нескольких типов жетонов для размещения на столе, поэтому важно иметь возможность отличать их друг от друга. Для удобства рекомендуется использовать миниатюры сокровищ или, по крайней мере, что-то, что легко отличить, например, разные монеты, маленькие кристаллы или камни.





ДЕЙСТВИЯ ЗЛЫХ СУЩЕСТВ

В *“Рейнджерах Глубокой Тени”* все игроки работают вместе на стороне сил Жизни. Им противостоят силы зла и смерти, которые управляются простым набором инструкций, определяющим, как ваши противники двигаются и сражаются во время сценария. Во время Фазы Существ каждое злое существо (или реже любое дружественное или нейтральное существо, которое не находится под непосредственным контролем игроков) активируется. Активация существ происходит в порядке величины их Здоровья, начиная с существа с наибольшим текущим Здоровьем. В случае совпадения параметров Здоровья у нескольких существ, выбирайте порядок их активации случайным образом.

Каждое существо получает два действия при активации. Более могущественные существа, такие как лидеры, заклинатели и крупные монстры будут иметь определенный набор правил, перечисленных в их описании или в сценарии, определяющих, как они будут действовать. Большинство существ, однако, действуют по базовой «блок-схеме», приведенной ниже. По сути, всякий раз, когда существо активируется, игрок должен следовать этому простому набору вопросов “ДА / НЕТ”, чтобы определить, какие действия выполняет существо. В крайне редких случаях, когда эти рекомендации выполнить невозможно, просто используйте свой здравый смысл.



ШАГ 1. СУЩЕСТВО В БОЮ?

ДА

Существо использует свое действие для атаки. Если существо выиграет бой, то оно остается в бою и не использует второе действие, если оно есть.

НЕТ

Перейдите к Шагу 2.

ШАГ 2. ЕСТЬ ЛИ ГЕРОЙ НА ЛИНИИ ВИДИМОСТИ?

ДА

Если существо обладает стрелковым оружием и находится на необходимом расстоянии, то существо стреляет в ближайшего героя. Затем существо использует свое второе действие, чтобы перезарядить арбалет, если у него есть арбалет. В противном случае, это существо не использует второе действие. Если у существа нет стрелкового оружия, то оно двигается к ближайшему герою. Если это даст возможность вступить в бой, то существо будет использовать свое второе действие для боя. Если нет, то существо использует свое второе действие, чтобы двигаться к ближайшему герою.

НЕТ

Перейдите к Шагу 3.



ШАГ 3. СЦЕНАРИЙ ВКЛЮЧАЕТ ЦЕЛЕВУЮ ТОЧКУ?

ДА

Существо будет использовать одно действие, чтобы двигаться прямо к Целевой Точке. Вернитесь к Шагу 2, чтобы определить его второе действие. Если ничего из Шага 2 не применимо, существо не предпринимает второго действия.

НЕТ

Существо совершает движение в случайном направлении. Вернитесь к Шагу 2, чтобы определить его второе действие. Если ничего из Шага 2 не применимо, существо не предпринимает второго действия.

Сначала вам понадобится проверять эту схему во время каждой Фазы Существ. Однако, после первой игры вы, скорее всего, уже сможете быстро перемещать злых существ без необходимости обращаться каждый раз к таблице их действий.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНАРИЯ

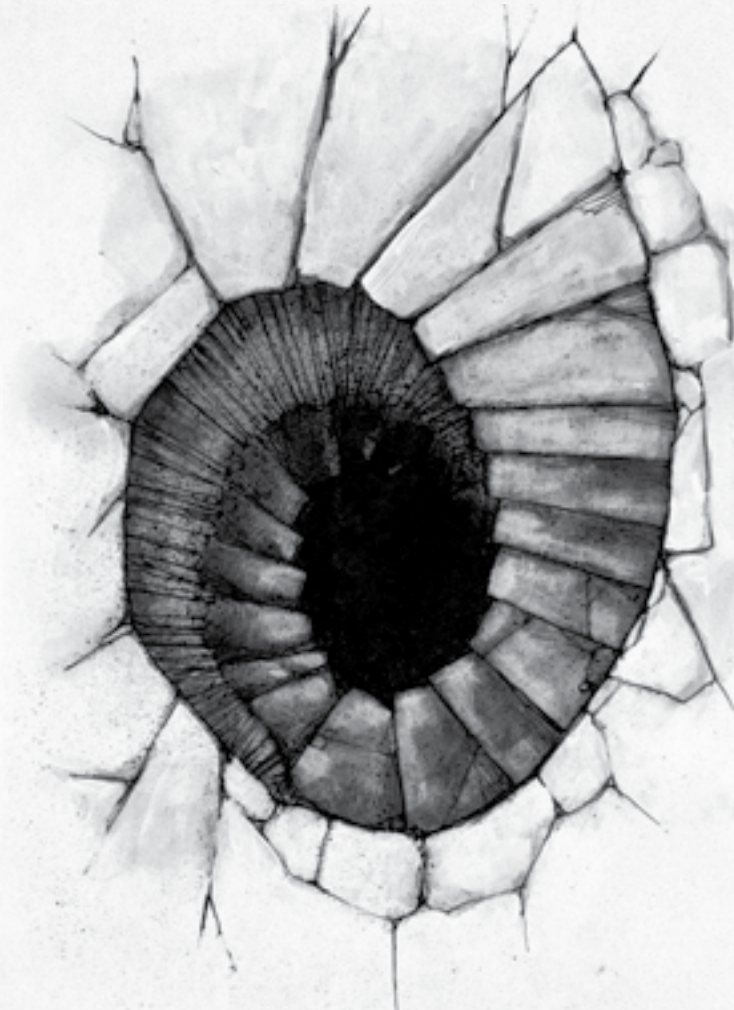
В каждом сценарии будут перечислены условия победы, которых должны достичь игроки, чтобы выиграть.

Как только эти условия будут выполнены, игра заканчивается. В качестве альтернативной концовки сценарий определяет максимальное количество ходов, сколько может длиться игра. Игроки могут сразу перейти к следующему сценарию в миссии, или, если они используют правила кампании, то, вероятно, захотят сделать паузу и выполнить некоторые действия после



игры; возможные действия перечислены в следующей главе.

Другой вариант, которым игра может закончиться, - когда все герои вышли из игры. Как только последний персонаж получает статус “вне игры”, сценарий заканчивается. В каждом сценарии будет указано, что происходит в этот момент. Может быть, миссия полностью провалена, или, возможно, у рейнджеров еще будет шанс на успех в следующем сценарии.





СПУТНИКИ

Даже хорошо обученные рейнджеры не отправляются на задание в Глубокую Тень в одиночку. Они всегда сопровождаются другими рейнджерами или небольшой группой спутников.

Спутники рейнджера - это другие фигуры, контролируемые игроком во время игры. Каждый спутник имеет собственные параметры, а в некоторых случаях - Героические Способности или Навыки.

Рейнджер может выбрать спутников перед любой миссией. Для этого он должен сначала определить количество Очков Пополнения, которые он имеет в наличии. За основу берутся Базовые Очки Пополнения рейнджера, затем это число меняется в зависимости от того, сколько игроков участвует в миссии, по таблице ниже. В итоге получается общее количество Очков Пополнения на предстоящую миссию.

Количество игроков	Общее количество Очков Пополнения	Максимальное число спутников
1	= БОП	7
2	= (БОП x 0.5) - 10	3
3	= (БОП x 0.3) - 0	2
4	= (БОП x 0.1)	1

* БОП = Базовые Очки Пополнения

Для примера возьмем рейнджера со 120 Базовыми Очками Пополнения. Если бы он играл вместе с одним игроком, то у него было бы 50 Очков Пополнения, которые он мог бы использовать, чтобы набрать до трех спутников: $(120 \times 0,5) - 10 = 50$.



Если бы игрок был один, то он бы получил все 120 Очков Пополнения и мог бы набрать до семи спутников.

Помните, что рейнджер также может добавить свой Навык Лидерства к общему количеству Очков Пополнения (НЕ к Базовым Очкам Пополнения). Так, в примере с двумя игроками выше, если рейнджер имел Навык Лидерства +5, у него стало бы 55 общих Очков Пополнения для вербовки не более трех спутников.

Спутники не закрепляются за рейнджером из миссии в миссию. Конечно, рейнджер может выбирать одних и тех же спутников игру за игрой, но это не обязательно. Он также может каждый раз набирать совершенно новых компаньонов для каждой новой миссии.

Все спутники приходят в отряд рейнджера со снаряжением, указанным в их описании. Кроме того, каждый спутник может нести два дополнительных предмета. Спутники могут использовать только тот тип оружия, которым они были оснащены. Они могут заменить обычное оружие его магической версией, поэтому спутник, пришедший в отряд с одноручным оружием, может использовать и волшебный меч, который будет считаться одним из предметов снаряжения спутника.

Животные-спутники (те, в описании которых есть особенность «животное») не могут нести предметы. Они также не могут перемещать жетоны сокровищ, взаимодействовать с другими типами жетонов или выполнять специальные действия сценария (например, поджигание дерева), если это отдельно не оговорено сценарием.

При первом выборе спутника игрок может присвоить ему бонус +3 к любому навыку. Это может быть Навык, которым уже обладает спутник, в этом случае его имеющийся бонус увеличивается на +3, или любой другой Навык из Списка Навыков.





КЛАССЫ СПУТНИКОВ

ВАРВАР

Варвары, рожденные и взращенные за пределами цивилизованных регионов, являются грозными воинами, которые полагаются на свою естественную силу и выносливость вместо брони.

Варвар						ОП	35
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+4	+0	11	+3	14	Одноручное оружие, Щит, Сила +5	

ГВАРДЕЕЦ

Один из солдат королевства, обученный сражаться большим двуручным оружием, таким как алебарда, секира и двуручный меч.

Гвардеец						ОП	20
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+3	+0	11	+2	12	Двуручное оружие, Легкая броня	



ДИКАРЬ

Как и варвары, дикари - это жестокие бойцы, которые любят вламываться в гущу битвы с тяжелым двуручным оружием.

Дикарь						ОП	35
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+4	+0	10	+3	14	Двуручное оружие, Сила +5	

ЗАКЛИНАТЕЛЬ

В то время как большинство волшебников запираются в библиотеках, заклинатели предпочитают использовать свои магические способности для практических нужд.

Перед каждым сценарием игрок может выбрать два заклинания для заклинателя (или три заклинания за дополнительную стоимость +10 Очков Пополнения). Заклинатель читает заклинания по тем же правилам, что и рейнджеры.

Рейнджер может выбрать заклинателя, вооруженного посохом или ручным оружием.

Заклинатель						ОП	20
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+0	+0	10	+3	12	Посох ИЛИ Одноручное оружие, 2 Заклинания, третье заклинание (+10 ОП)	



ЛАЗУТЧИК

Лазутчики не лучшие бойцы, но их помощь неоценима, если вам нужно взломать замок или обезвредить ловушку.

Лазутчик						ОП	20
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
7	+1	+1	10	+1	10	Кинжал, Метательный нож, Лазание +2, Восприятие +2, Взлом +5, Ловушки +5, Скрытность +5	

ЛУЧНИК

Рукопашный бой всегда являлся рискованным занятием - лучше застрелить противника прежде, чем он окажется рядом.

Рейнджер может выбрать лучника, вооруженного луком или арбалетом.

Лучник						ОП	20
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+2	+2	11	+1	10	Лук ИЛИ Арбалет, Кинжал, Легкая броня, Колчан	



МЕЧНИК

Мечники хорошо обучены искусству владения клинком и строят защиту в бою без использования тяжелой брони или щита. Как правило, мечники происходят из дворянских родов, где они получали навыки фехтования от лучших учителей, но им редко приходилось использовать свои умения в бою. Однако с появлением Глубокой Тени каждый, кто способен держать меч, должен прийти на защиту Королевства.

Мечник						ОП	25
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+4	+0	11	+2	12	Одноручное оружие, Кинжал, Легкая броня	

НОВОБРАНЕЦ

Новобранцы - это начинающие рейнджеры. Они, как правило, молоды, мало обучены и часто создают больше проблем, чем приносят пользы. Однако, мы знаем, что для борьбы с Тенью все средства хороши!

Новобранец						ОП	10
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+2	+0	10	+0	10	Одноручное оружие	



РЫЦАРЬ

Элитные бойцы королевства, рыцари в тяжелой броне и хорошо обученные ближнему бою.

Рыцарь						ОП	35
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
5	+4	+0	13	+2	12	Одноручное оружие, Щит, Тяжелая броня, Сила +4	

СОБАКА

Безусловно, самый распространенный спутник из животного мира - собака. Это, действительно, лучший друг человека.

Верная до последнего вздоха, собака с радостью отдаст свою жизнь за своего хозяина.

Собаки могут делать Броски только на следующие Навыки: Акробатика, Лазание, Восприятие, Скрытность, Плавание и Следопыт.

Есть три варианта собак-спутников: домашний пёс, охранный пёс и гончая.

Гончая имеет бонус к Навыку Следопыт +5, и всякий раз, когда рейнджер делает Бросок Следопыта с гончей в пределах 2 дюймов, он получает бонус +2 к броску (это применяется и к броскам, совершенным до начала сценария).



Домашний Пес						ОП	5
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
8	+0	+0	10	-2	6	Животное, Не может нести сокровище или предметы, Ограниченные Броски Навыков	

Охранный пёс						ОП	10
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
8	+1	+0	10	-2	8	Животное, Не может нести сокровище или предметы, Ограниченные броски Навыков	

Гончая						ОП	10
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
8	+0	+0	10	-2	6	Животное, Не может нести сокровище или предметы, Ограниченные броски Навыков, Следопыт +5, бонус рейнджеру Следопыт +2	



СЛЕДОПЫТ

Привлеченные из сёл в трудные времена, эти искусные охотники не являются полноценными воинами, но они хорошо умеют обращаться с луком и полезны для того, чтобы идти по следу сил зла.

Следопыт						ОП	30
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
7	+2	+2	11	+2	12	Посох, Лук, Колчан, Легкая броня, Следопыт +5	

СОЛДАТ

Обычный солдат королевства, обученный и экипированный для борьбы с врагом в ближнем бою.

Солдат						ОП	20
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+3	+0	12	+2	12	Одноручное оружие, Щит, Легкая броня	



ХИЩНАЯ ПТИЦА

Некоторые рейнджеры привозят с собой обученных ястребов, соколов или других хищных птиц.

Это маленькие и хрупкие животные, но способность летать позволяет им игнорировать все штрафы за передвижение по местности. Кроме того, зоркие глаза хищных птиц позволяют видеть то, что человек может упустить. Все птицы имеют одинаковые параметры, и игрок может сам выбрать вид птицы, которая путешествует с ним.

Единственные Броски Навыков, которые может сделать хищная птица, - это Акробатика, Восприятие и Скрытность. Птицы автоматически проходят любые броски на Лазание или Плавание.

Хищная птица						ОП	10
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
9	+0	+0	14	+3	1	Животное, Не может нести сокровище или предметы, Ограниченные броски Навыков, Восприятие +4	



ХРАМОВНИК

Храмовники - это орден рыцарей, натренированных сражаться двуручным оружием. Их обычно призывают в бой с более крупными существами, такими как тролли и огры.

Храмовник						ОП	35
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
5	+4	+0	12	+2	12	Двуручное оружие, Тяжелая броня, Сила +4	

ХРАНИТЕЛЬ ЗНАНИЙ

Хранители знаний изучают манускрипты и языки древних. Хотя они не лучшие бойцы, но их любовь к мифам и легендам прошлого и способность переводить древние писания часто могут оказаться жизненно важными умениями для успешного завершения миссий в Глубокой Тени.

Хранитель Знания						ОП	15
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+2	+0	10	+2	10	Одноручное оружие, Древнее знание +5, Чтение рун +5	



КАМПАНИЯ

Базовые правила дают вам все необходимое, чтобы расставить миниатюры на столе и начать сценарий *“Рейнджеров Глубокой Тени”*. Игра разработана так, что все сценарии и миссии связаны друг с другом и рассказывают о приключениях вашего рейнджера и его спутников. После того, как игроки завершили сценарий, они должны пройти описанные ниже шаги, прежде чем перейти к следующему сценарию или миссии.

Эти шаги необходимо выполнить в следующем порядке:

1. Проверка на травмы и смерть.
2. Расчёт опыта и уровней.
3. Броски на сокровища.
4. Смена спутников.

ТРАВМЫ И СМЕРТЬ

Глубокая Тень - смертельно опасное место, и не все возвращаются обратно из-под черных облаков. Всякий раз, когда во время сценария показатель Здоровья персонажа уменьшается до 0 или меньше, фигура считается “вне игры” и убирается со стола. Предполагается, что злые персонажи в этом случае были убиты, но герои могут быть ранены, захвачены или каким-либо способом выведены из строя. После окончания сценария игрок должен сделать бросок по Таблице Выживания для каждого персонажа из отряда, чье Здоровье достигло 0 или меньше. Совершая этот бросок за рейнджера, игрок может добавить +1 к результату после броска кубика. Значение каждого результата объясняется ниже.



Таблица Выживания	
Брсок	Результат
1–2	Смерть
3–4	Постоянная травма
5–6	Тяжелое ранение
7–8	На волоске
9+	Полное выздоровление

СМЕРТЬ

Раны этого персонажа не совместимы с жизнью, и его дух покидает Мир Смертных. Если персонаж был рейнджером, тогда текущая миссия заканчивается немедленно. Игрок должен начать заново, создав нового рейнджера. Игрок может выбрать одного из спутников покойного рейнджера, который присоединится к его новому рейнджеру, оплачивая стоимость этого спутника как обычно. Этот спутник сохраняет все имеющиеся Очки Развития и все свои предметы.

Если умерший персонаж был спутником, удалите его из Листа Рейнджера. Все предметы спутника потеряны. Погибший спутник может быть заменен новым в конце миссии.





ПОСТОЯННАЯ ТРАВМА

Персонаж получает травму, которая никогда полностью не заживет. Сделайте бросок по Таблице Постоянных Травм ниже, чтобы определить последствия ранения.

ТЯЖЕЛО РАНЕН

Персонаж получил тяжелую рану. Ее можно исцелить, но лечение потребует определенного времени. Если тяжелую рану получил рейнджер, он должен начать следующую игру со штрафом -5 к Здоровью. Если рану получил спутник, то он либо начинает следующую игру со штрафом -5 к Здоровью, либо он может пропустить оставшуюся часть миссии.

НА ВОЛОСКЕ

Персонаж спасается бегством от превосходящих сил Тьмы, получая незначительные травмы, но теряя при этом все свое нестандартное снаряжение (все, что не указано в Списке Основного Снаряжения).

ПОЛНОЕ ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ

Персонаж получил легкие раны и начинает следующий сценарий с полным Здоровьем.

ПОСТОЯННЫЕ ТРАВМЫ

Если фигура получает Постоянную Травму, это должно быть указано в примечаниях на Листе Рейнджера. Если травма приводит к штрафу к Параметру, игрок должен записать его значение как «Двойной Параметр». Так, рейнджер, который начинает сценарий, имея параметр Бой +3, но получает Постоянную Травму Раздробленная Рука, должен иметь в своем Листе Рейнджера параметр Бой +3/+2. Помните, первое число - это фактический Параметр, который важно помнить на случай исцеления травмы; второе



число - это тот Параметр, который следует использовать для всех бросков кубиков, связанных с этим Параметром.

Таблица Постоянных Травм	
Бросок	Травма
1–2	Потеря пальца ноги
3–5	Раздробленная нога
6–10	Раздробленная рука
11–12	Потеря пальца руки
13–14	Повреждение внутренних органов
15–16	Психологическая травма
17–18	Сломанная челюсть
19–20	Потеря глаза

ПОТЕРЯ ПАЛЬЦА НОГИ

Персонаж потерял в бою палец ноги. Он получает постоянный штраф -0,5 к Движению. Эту травму можно получить дважды, с кумулятивным эффектом до -1 к Движению. Последующие травмы этого вида дополнительных штрафов не несут.

РАЗДРОБЛЕННАЯ НОГА

Персонаж получил повреждение костей и мышц ноги. Он получает постоянный штраф -1 к Движению. Эту травму можно получить дважды, с кумулятивным эффектом до -2 к Движению. Последующие травмы этого вида дополнительных штрафов не несут.

РАЗДРОБЛЕННАЯ РУКА

Персонаж получил повреждение костей и мышц руки. Он получает постоянный штраф -1 к Бою. Эту травму можно получить дважды, с кумулятивным эффектом



до -2 к Бою. Последующие травмы этого вида дополнительных штрафов не несут.

ПОТЕРЯ ПАЛЬЦА РУКИ

Персонаж потерял в бою палец руки. Он получает постоянный штраф -1 к Стрельбе. Эту травму можно получить дважды, с кумулятивным эффектом до -2 к Стрельбе. Последующие травмы этого вида дополнительных штрафов не несут.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ВНУТРЕННИХ ОРГАНОВ

Из-за внутренних травм персонаж не может полностью восстановить свое здоровье. Начинайте каждую игру с -1 к Здоровью. Эту травму можно получить дважды, с кумулятивным эффектом до -2 к Здоровью. Последующие травмы этого вида дополнительных штрафов не несут.

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ТРАВМА

Телесные раны заживают, а вот шрамы на душе излечить гораздо сложнее. Персонаж получает постоянный штраф -1 к Воле. Эту травму можно получить дважды, с кумулятивным эффектом до -2 к Воле. Последующие травмы этого вида дополнительных штрафов не несут.

СЛОМАННАЯ ЧЕЛЮСТЬ

Персонажу в бою свернули челюсть, и она уже никогда не заживает должным образом. Пострадавший теперь имеет некоторые трудности с речью, что влияет на его способность вести отряд в бой. Если эту травму получает рейнджер, то игрок может активировать только одного спутника в Фазе Рейнджеров, вместо обычных двух. Кроме того, рейнджер получает штраф -3 к Броскам Лидерства. Эта травма не имеет штрафов для спутников.

ПОТЕРЯ ГЛАЗА

Персонажу выбили глаз во время схватки. Он получает постоянный штраф -1 к



Броску Стрельбы. Если фигура получает две постоянные травмы Потеря Глаза, то она, фактически, становится слепа и не может больше выполнять задания в Тени.

ОПЫТ И УРОВНИ

Каждый раз, когда рейнджер и его спутники отправляются на задание, они получают ценные знания и навыки. Это позволяет рейнджеру расти в своей силе и умениях и принимать участие в более сложных миссиях. В игровых терминах эта концепция представлена опытом и уровнями.





ОПЫТ РЕЙНДЖЕРА

Во время каждого сценария рейнджер может получить опыт за достижение определенных целей. Количество опыта указывается в наградах как “Очки Опыта” в конце каждого сценария. Такие награды обычно предоставляются за героические поступки: убийство монстров, спасение заключенных, получение разведданных или за использование навыков для целей отряда. Каждый раз, когда рейнджер или один из его спутников получают достижение в Таблице Опыта, запишите его. В конце игры необходимо подсчитать все Очки Опыта, полученные рейнджером. Если в игре участвует более, чем один рейнджер, все полученные Очки Опыта должны быть суммированы, и каждый рейнджер получает эту полную сумму Очков Опыта.

УРОВНИ РЕЙНДЖЕРА

Уровень рейнджера является числовым выражением его общей силы. Это важно, потому что некоторые миссии настолько опасны, что только рейнджеры высокого уровня могут пытаться их выполнить. Все рейнджеры начинают игру с нулевым уровнем.

После того, как рейнджер завершил сценарий, и если он все еще жив, то он может использовать свои Очки Опыта, чтобы получить новые уровни. Каждый уровень стоит дороже предыдущего.

Точная стоимость для каждого нового уровня указана в таблице ниже.



Стоимость Уровней Рейнджера	
Новый Уровень Рейнджера	Стоимость Уровня в Очках Опыта
1–5	100
6–10	150
11–15	200
16–20	250
21–30	300
31–40	400
41–50	500
51–100	1000

Каждый раз, когда рейнджер получает новый уровень, ему предоставляется специальный бонус, указанный в таблице ниже.

Таблица Бонусов Уровней Рейнджера	
Новый Уровень Рейнджера	Бонус
1, 5, 9, 13, 17, 21, etc.	Повышение Навыков
2, 6, 10, 14, 18, 22, etc.	Повышение Параметров
3, 7, 11, 15, 19, 23, etc.	Получение Очков Пополнения
4, 8, 12, 16, 20, 24, etc.	Новая Героическая Способность или Заклинание



ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКОВ

Рейнджер увеличивает свои Навыки в сумме на +5. Каждый Навык можно повысить максимум на +2. Таким образом, рейнджер может увеличить пять Навыков на +1 каждый, либо один на +2 и три на +1, либо два на +2 и один на +1.

ПОВЫШЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ

Рейнджер увеличивает один из Параметров на +1 до максимума, указанного в скобках:

Движение (7), Бой (+5), Стрельба (+5), Воля (+8), Здоровье (22).

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ПОПОЛНЕНИЯ

Рейнджер получает 10 очков к своим Базовым Очкам Пополнения. Рейнджер не может использовать этот бонус, не окончив текущую миссию. После окончания миссии он может набирать спутников с учетом увеличения Очков Пополнения.

НОВАЯ ГЕРОИЧЕСКАЯ СПОСОБНОСТЬ

Рейнджер выбирает одну новую Героическую Способность или Заклинание и добавляет ее в свой Лист Рейнджера.





РАЗВИТИЕ СПУТНИКОВ

Спутники также могут совершенствовать свои навыки в ходе кампании, но это происходит гораздо медленнее, чем у рейнджеров. При этом используется более простая система. Каждый раз, когда спутник достигает конца сценария без снижения Здоровья до 0, он получает 1 Очко Развития. Когда спутник достигает определенного порога Очков Развития, он получает награду, указанную в таблице ниже. Спутники не могут получить более 50 Очков Развития.

Таблица Очков Развития Спутников	
Сумма Очков Развития Спутника	Награда
5	+1 Здоровье
10	На выбор: +1 Бой или +1 Стрельба
15	+4 к одному Навыку (Максимум до +10)
20	+2 Воля
25	Выберите одну Героическую Способность
30	+1 Здоровья
35	+4 к одному Навыку (Максимум до +10)
40	+2 Воля
50	Выберите одну Героическую Способность



СОКРОВИЩА

Если рейнджер или один из его спутников получили жетоны сокровищ во время игры, то игрок может бросить кубик по Таблице Сокровищ (ниже) один раз для каждого найденного жетона, чтобы понять, какие сокровища были найдены. Если сокровище оказывается предметом, этот предмет может быть передан любому из персонажей игрока, или даже отдан другому игроку. Каждый результат броска объясняется более подробно в таблице.

Таблица Сокровищ	
Бросок	Сокровище
1–6	Золото и Драгоценности
7–12	Травы или Зелья
13–16	Оружие или Броня
17–20	Магический предмет

ЗОЛОТО И ДРАГОЦЕННОСТИ

Сундук с золотом, бриллиантами, драгоценными украшениями или другими очень ценными предметами. Сами рейнджеры и их спутники не имеют особой возможности сейчас использовать все это, но драгоценности могут быть переданы королю для помощи в войне. За это рейнджеры могут либо получить +10 Очков Опыта, либо один из спутников каждого рейнджера получает 1 Очко Развития.

ТРАВЫ И ЗЕЛЬЯ

Травы и Зелья - это предметы одноразового использования, которые дают персонажу временное преимущество. Во время любой активации, в которой герой не находится в бою, он может потратить действие, чтобы использовать



травы или зелье. Для этого допустимо расходувать действие обязательного движения. Эффект применения являются немедленным и продолжается до конца сценария, если не указано иное. Как только травы или зелье были использованы, удалите их с Листа Рейнджера. Для каждого результата “Травы или Зелья” в Таблице Сокровищ бросьте кубик один раз по Таблице Трав и Зелий ниже.

Таблица Трав и Зелий	
Бросок	Трава и Зелье
1	Трава Дремлока
2	Светящийся лист
3	Ростки Огненного Сердца
4	Листья Ярости
5	Порошок Железной Кору
6	Черный Папоротник
7	Заячий Корень
8	Хайквит
9	Серебряный Волос
10	Анталас
11	Зелье Лечения
12	Зелье Силы
13	Зелье Защиты
14	Фиал с Пылью Фей
15	Взрывной Коктейль
16	Наливка Чародея
17	Зелье Призрака
18	Зелье Пера
19	Зелье Героизма
20	Зелье Восстановления



АНТАЛАС

Если персонаж несет эту траву, то она может быть использована либо рейнджером, либо любым из его спутников после игры. Этот герой получает +1 на Бросок Выживания после сценария. Вы должны решить использовать анталас перед тем, как сделать бросок.

ВЗРЫВНЫЙ КОКТЕЙЛЬ

Персонаж может потратить действие, чтобы бросить это зелье в любую точку на расстоянии до 8 дюймов и в пределах линии видимости. Каждая фигура в пределах 2 дюймов от этой точки подвергается немедленной стрелковой атаке +3.

ЗЕЛЬЕ ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Персонаж, пьющий это зелье, немедленно восстанавливает свое первоначальное Здоровье и излечивается от любого яда, заражения или временного снижения параметров. Это зелье также можно использовать после игры - в этом случае, оно избавляет героя от одной постоянной травмы по выбору игрока.

ЗЕЛЬЕ ГЕРОИЗМА

Персонаж, пьющий это зелье, восстанавливает любую героическую способность, которую он уже использовал в сценарии.

ЗЕЛЬЕ ЗАЩИТЫ

Персонаж, пьющий это зелье, получает +1 к Броне.

ЗАЯЧИЙ КОРЕНЬ

Персонаж, пьющий это зелье, получает +2 к Движению, но -2 к Воле.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Это зелье восстанавливает 5 Очков Здоровья и устраняет любые эффекты ядов. Здоровье при этом не может стать выше начального уровня Здоровья.



ЗЕЛЬЕ ПЕРА

Персонаж, пьющий это зелье, может падать с любой высоты и не получать урона. Эта способность длится один ход после того, как зелье выпито.

ЗЕЛЬЕ ПРИЗРАКА

Персонаж, пьющий это зелье, может перемещаться сквозь элементы местности, как будто бы их не существует. Эта способность длится один ход после того, как зелье выпито.

ЗЕЛЬЕ СИЛЫ

Персонаж, пьющий это зелье, получает +1 к Бою.

ЛИСТЬЯ ЯРОСТИ

Персонаж наносит дополнительно 1 очко урона всякий раз, когда он выигрывает бой. Кроме того, он получает штраф -2 Воли.

НАЛИВКА ЧАРОДЕЯ

Персонаж, пьющий это зелье, восстанавливает любое заклинание, которое было уже использовано в этом сценарии.

ПОРОШОК ЖЕЛЕЗНОГО ДЕРЕВА

Персонаж получает +1 к Броне, но -2 к Воле.

РОСТКИ ОГНЕННОГО СЕРДЦА

Персонаж, который использует эту траву, получает 1 дополнительное действие при следующей активации. Итак, если герой обычно имеет два действия, он получит три. Никто не может иметь более трех действий на активацию, поэтому если у фигуры уже есть три действия, эта трава не имеет никакого эффекта.

СВЕТАЩИЙСЯ ЛИСТ

Персонаж получает +1 к Стрельбе, но -1 к Бою и -1 к Воле.



СЕРЕБРЯНЫЙ ВОЛОС

При сжигании эта трава выделяет запах, отпугивающий гноллов. Все гноллы получают штраф -1 к Бою, когда сражаются с персонажем, использующим эту траву.

ТРАВА ДРЕМЛОКА

Персонаж получает +5 ко всем Броскам Воли.

ФИАЛ С ПЫЛЬЮ ФЕЙ

Если этой пылью посыпать на оружие, это оружие считается магическим. Её можно посыпать на стрелу или арбалетный болт, но это будут магические предметы одноразового использования.

ХАЙКВИТ

Персонаж получает 2 временных Очка Здоровья. Здоровье может стать больше его максимального стартового здоровья, но только на время сценария. Он также получает штраф -1 Воли.

ЧЕРНЫЙ ПАПОРОТНИК

Персонаж, страдающий от заражения, может принять эти травы перед началом сценария. Заражение излечивается, и фигура не получает никаких штрафов.





ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

Рейнджер может использовать любое магическое оружие или доспехи при условии, что у него есть место для его переноски. Каждое оружие или броня занимает одну ячейку предмета, если не указано иное. Спутник может использовать только магическое оружие или магическую броню, совпадающие по типу с тем, что было в его начальном снаряжении. Например, дикарь может использовать магическое двуручное оружие, но не может использовать магическую тяжелую броню. Магический предмет заменяет стандартное снаряжение, обычно носимое спутником, и занимает одну из двух ячеек предметов.

Большинство магического оружия и доспехов имеют уникальные свойства, которые могут быть использованы только для определенного количества Боевых Бросков, это указано в скобках после предмета. После того, как все заряды израсходованы, магическое оружие или доспехи становятся обычными предметами экипировки. Эти магические заряды сохраняются от игры к игре и никогда не перезаряжаются. Обычно фигура может использовать магический предмет, просто заявив, что она делает так; это будет всегда считаться использованием магического предмета, независимо от того, преуспеет ли персонаж в атаке или нет.

Для каждого результата “Оружие и Доспехи” в Таблице Сокровищ бросьте один раз кубик по Таблице Оружия и Доспехов. Все магическое оружие и доспехи имеют особые свойства, которые подробно описаны ниже.



Таблица Оружия и Доспехов	
Бросок	Оружие и Доспехи
1	Одноручное оружие, Магия (5)
2	Двуручное оружие, Магия (5)
3	Лук, Магия (5)
4	Арбалет, Магия (5)
5	Посох, Магия (5)
6	Одноручное оружие, Легкость
7	Двуручное Оружие, Легкость
8	Кинжал, Легкость
9	Метательный нож, Легкость
10	Щит, Слепящий (5)
11	Легкая Броня, Слепящий (5)
12	Тяжелая броня, Слепящий (5)
13	Одноручное оружие, Стихийный Удар (3)
14	Двуручное Оружие, Стихийный Удар (3)
15	Посох, Стихийный Удар (3)
16	Щит, Блокирующий (1)
17	Легкая броня, Блокирующая (1)
18	Тяжелая броня, Блокирующая (1)
19	Одноручное оружие, Блокирующее (1)
20	Двуручное оружие, Блокирующее (1)

БЛОКИРУЮЩИЙ

Каждый раз, когда владелец этого оружия или доспехов проигрывает бой в рукопашном бою, он может использовать магический предмет, чтобы заблокировать удар. Персонаж по-прежнему проигрывает бой, но не получает повреждений.



ЛЕГКОСТЬ

Это оружие сделано из драгоценных сплавов, которые делают его значительно легче обычного оружия. Такое оружие не занимает ячейку предмета, что позволяет персонажу носить на один предмет больше, чем обычно. Фигура может нести за один раз только один предмет со свойством Легкость. Предметы с этим свойством не имеют ограничения по количеству применений.

МАГИЯ

В любой момент владелец этого оружия может заявить, что активирует его. После этого оружие считается “магическим” и дает обладателю +1 к Бою на всю оставшуюся игру.

СЛЕПЯЩИЙ

Каждый раз, когда владелец этого оружия или доспехов является целью стрелковой атаки, он может добавить +5 к своему Боевому Броску. Этот выбор должен быть сделан до того, как брошен кубик.

СТИХИЙНЫЙ УДАР

Каждый раз, когда владелец этого оружия побеждает в рукопашном бою и наносит хотя бы 1 очко повреждения, он может решить нанести дополнительные 5 пунктов стихийного магического урона своему противнику.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Магические предметы - это редкие и удивительные вещи, хранящие в себе мощные чары. Магический предмет может нести рейнджер или спутник, хотя некоторые из предметов могут быть полезны только для определенных персонажей.





Каждый магический предмет занимает один слот предмета. Многие магические предметы имеют ограниченное количество применений, которые перечислены после названия предмета в скобках. Когда израсходован последний из этих зарядов, магический предмет считается уничтоженным и должен быть вычеркнут из Листа Рейнджера.

Для каждого результата “Магический Предмет” в Таблице Сокровищ бросьте кубик один раз по Таблице Магических Предметов. Свойства всех магических предметов подробно описаны ниже.

Таблица Магических Предметов	
Бросок	Магический предмет
1	Камень Чародея (1)
2	Подвеска Солнечного света (3)
3	Мешочек с травами
4	Книга Знаний
5	Зачарованные Отмычки (5)
6	Плащ Серого Листа
7	Рукавицы Силы (5)
8	Амулет Лидерства
9	Перчатки Скалолаза (5)
10	Орлиная Брошь
11	Кольцо Телепортации (1)
12	Прочные Сапоги (2)
13	Плащ-невидимка (2)
14	Рыбий Жемчуг (1)
15	Камень-Сердцесвет (1)
16	Кольцо Заклинаний (1)
17	Набор инструментов
18	Защитный Кулон (1)
19	Огненный Шар (1)
20	Камень Судьбы (1)



АМУЛЕТ ЛИДЕРСТВА

Рейнджер с этим амулетом, может добавить +5 к своей сумме Очков Пополнения при наборе спутников для предстоящей миссии.

ЗАЧАРОВАННЫЕ ОТМЫЧКИ

Персонаж может использовать этот предмет, чтобы получить +5 к Броску Взлома. Герой должен решить использовать ли этот предмет перед броском кубика.

ЗАЩИТНЫЙ КУЛОН

Если персонаж, носящий этот кулон, вынужден сделать Бросок Воли, чтобы противостоять заклинанию, он может использовать кулон и отменить эффект этого заклинания. Этот предмет можно использовать после того, как будет сделан Бросок Воли.

КАМЕНЬ-СЕРДЦЕСВЕТ

Персонаж, несущий этот драгоценный камень, может использовать его, чтобы получить одно дополнительное действие. Никто не может иметь больше трех действий во время одной активации.

КАМЕНЬ СУДЬБЫ

Персонаж, несущий этот камень, может использовать его, чтобы перекинуть бросок одного своего кубика.

КАМЕНЬ ЧАРОДЕЯ

Персонаж, обладающий заклинаниями, может использовать этот драгоценный камень, чтобы прочитать одно из своих заклинаний, не расходуя его.

КНИГА ЗНАНИЙ

Персонаж, несущий Книгу Знаний, получает +2 ко всем броскам Древних Знаний и Чтения Рун.



КОЛЬЦО ЗАКЛИНАНИЙ

Когда персонаж находит это кольцо, выберите одно заклинание из Списка Заклинаний. Владелец кольца может потратить действие, чтобы активировать это заклинание. После этого кольцо разрушается.

КОЛЬЦО ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Персонаж может потратить действие, чтобы использовать это кольцо. Немедленно переместите фигуру в пределах 10 дюймов в любом направлении, в место, находящееся на линии видимости.

МЕШОЧЕК С ТРАВАМИ

Мешочек занимает одну ячейку предмета, но может уместить в себе две порции трав.

НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ

Персонаж, несущий набор инструментов, получает +2 ко всем Броскам Оружейного Дела и Ловушек.

ОГНЕННЫЙ ШАР

Персонаж может потратить действие, чтобы бросить этот шар куда угодно в пределах 10 дюймов. Каждая фигура в пределах 2 дюймов от точки удара шара немедленно подвергается стихийной магической стрелковой атаке +5.

ОРЛИНАЯ БРОШЬ

Персонаж, носящий этот предмет, получает +2 ко всем Броскам Восприятия.

ПЕРЧАТКИ СКАЛОЛАЗА

Персонаж может использовать этот предмет, чтобы получить +5 к Броску Лазания. Фигура должна решить использовать этот предмет перед броском кубика.



ПЛАЩ-НЕВИДИМКА

Персонаж может использовать этот предмет в любой момент. До конца хода ни одно злое существо не может навязать бой этому персонажу. Кроме того, не принимайте во внимание эту фигуру при определении действий злых существ. Персонаж получает +8 ко всем Броскам Скрытности, пока он невидим.

ПЛАЩ СЕРОГО ЛИСТА

Персонаж в этом плаще получает +2 ко всем Броскам Скрытности.

ПОДВЕСКА СОЛНЕЧНОГО СВЕТА

Персонаж, носящий эту подвеску, может активировать ее в любое время (это не расходует действие). До конца игры все атаки, совершаемые этим персонажем в бою с нежитью, считаются магическими. Кроме того, любая нежить, сражающаяся с этой фигурой, получает штраф -2 к Бою и -2 к Броне.

ПРОЧНЫЕ САПОГИ

Персонаж в этих сапогах может активировать их во время своей активации. Для остальной части этого хода фигура может игнорировать любые штрафы за движение по труднопроходимой местности.

РЫБИЙ ЖЕМЧУГ

Персонаж, который проглатывает эту маленькую жемчужину, автоматически успешно проходит все Броски Плавания до конца игры.

РУКАВИЦЫ СИЛЫ

Персонаж может использовать этот предмет, чтобы получить +5 к любому Броску Силы. Фигура должна решить использовать этот предмет перед броском кубика.



ИЗМЕНЕНИЕ ОТРЯДА

После каждой миссии и некоторых сценариев рейнджер может поменять состав своих спутников. По сути, когда игрок решает изменить свой отряд, он проходит те же самые шаги, что и при первичном найме спутников, когда он создавал своего рейнджера.

Во-первых, игрок должен рассчитать Очки Пополнения - обратите внимание, что их количество могло увеличиться из-за уровней или магических предметов. Очки Пополнения можно использовать, чтобы набирать тех же спутников, которые были в отряде раньше (по их первоначальной стоимости), либо чтобы набирать новых спутников, либо делать и то, и другое.



Если игроку нравится заниматься бумажной работой, он может убрать некоторых спутников из отряда, но оставить их «в резерве», чтобы позже вернуть их в отряд. Это позволяет сохранить Очки Развития, заработанные спутниками, даже если они в настоящее время не являются частью отряда рейнджера.

Рейнджер все еще подчиняется правилу максимального количества спутников. Очки Пополнения не могут быть «сохранены» и накапливаться. Рейнджер должен использовать их все, иначе остатки Очков Пополнения сгорают.





МИССИИ

Миссии, представленные в этой книге, происходят сразу же после наступления Глубокой Тени. Первые две миссии, одна с двумя сценариями, а другая с тремя, проводятся внутри территории королевства, когда рейнджеры реагируют на непосредственную угрозу. Только в финале рейнджеры рискуют вторгнуться в Глубокую Тень, чтобы дать бой врагу.

Настоятельно рекомендуется, чтобы игроки проходили миссии по порядку, так как сложность заданий постепенно повышается. Будущие расширения представят новые миссии для рейнджеров, поскольку они проникают вглубь вражеской территории и узнают все больше тайн Глубокой Тени. Первая из них, “Обжигающий Свет”, представлена в конце этой книги!

МИССИЯ 1: ПРОПАВШИЙ

Прошло меньше недели с момента разрушения Лорентии и появления Глубокой Тени, но миру уже, казалось, начал сходить сума. Сообщения о появлении странных существ и многочисленных мародеров постоянно поступали со стороны новой границы. Даже с каждым мобилизованным солдатом, рейнджером и добровольцем, королевская оборона была очень слабой. Три дня назад опытный рейнджер по имени Авентин отправился расследовать сообщения о нападении на соседнюю деревню. Он не вернулся. Будучи преисполненными решимости найти пропавшего товарища, вы собрали спутников, каких смогли, и отправились в деревню. Вам предстояло совершить восьмичасовой переход по труднопроходимой местности.



МИНИАТЮРЫ

Для этой миссии вам, вероятно, понадобятся следующие миниатюры:

- 6+ Зомби
- 3+ Гигантских Крыс
- 6+ Гигантских Пауков
- 3+ Выживших

СЦЕНАРИЙ 1: ЗАБРОШЕННАЯ ДЕРЕВНЯ

Как только вы зашли в безымянную деревню, вы ощутили, что здесь что-то не так. Стояла почти полная тишина: ни голосов жителей, ни звуков скота. Все замерло, только деревья бесшумно покачивались на ветру. Вдоль главной дороги вы заметили тела, лежащие в грязи, в воздухе чувствовался запах смерти. Что бы здесь ни случилось, вы должны раскрыть правду, и, если возможно, выяснить судьбу Авентина. Вы достигли центра деревни и уже собирались разделить, чтобы начать поиски, когда раздался ужасный стонущий звук.

РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается на столе 90х90см. Рейнджеры и спутники размещаются в пределах 3 дюймов от центральной точки стола. Четыре или пять небольших зданий расставляются вокруг них по окружности. Ни одно здание не должно быть ближе 6 дюймов к ближайшему персонажу. Оставшуюся площадь стола следует покрыть рассеянными деревьями, камнями и, возможно, расположить где-то небольшой ручей.

На столе размещаются шесть жетонов улики. По одной улике внутри двух случайно выбранных домов. Остальные четыре улики размещаются в 14 дюймах от центральной точки стола на линии, идущей к каждому из четырех его углов. Две гигантские крысы располагаются рядом с двумя случайными домами. На расстоянии 6 дюймов от центральной точки каждого края стола находится по одному зомби.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Перед началом сценария выберите одного героя и сделайте Бросок Восприятия (Сила Цели 8). В случае успеха вы можете переместить один жетон улик, который находится не в доме, на 6 дюймов прямо к персонажу.

Всякий раз, когда герой вступает в контакт с жетоном улик, немедленно прекратите действие персонажа и сделайте бросок по Таблице Улик ниже. Как только этот бросок сделан, уберите жетон улики со стола. Каждый результат в Таблице Улик может быть получен только один раз в сценарии. Перебросьте любые повторяющиеся результаты.

Два здания, которые содержат жетоны улик, заперты. Чтобы проникнуть в дом, персонаж должен стоять у двери и потратить действие, чтобы сделать



Бросок Взлома (Сила Цели 8) или Бросок Силы (Сила Цели 8).

Целевой Точкой для этого сценария является ближайшая улика в доме. Если в доме нет жетона улики, то это ближайшая улика к монстру.

Во время Фазы Событий каждого хода игроки должны взять одну Карту События.

Этот сценарий заканчивается после восьми ходов.

Таблица Улик	
Бросок	Улика
1–3	Тело Авентина. Вы обнаружили тело пропавшего рейнджера. Персонаж, обнаруживающий тело, должен немедленно сделать бросок Оружейного Дела (Сила Цели 6). Если бросок успешен, то считается, что меч Авентина является магическим (+1 к Бою), и герой забирает меч с собой. Если персонаж, нашедший меч, обычно пользуется одноручным оружием, то он может сразаться с мечом Авентина до конца сценария, либо может передать меч любому персонажу в следующем сценарии. После следующего сценария меч Авентина должен быть возвращен в арсенал короля.
4–6	Выживший. Вы нашли сильно раненого, но еще живого сельского жителя. Считайте его своим спутником со следующими Параметрами: Движение 3, Бой +0, Броня 10, Здоровье 5.
7–9	Странные следы. Вы обнаружили несколько очень странных следов. Немедленно сделайте Бросок Следопыта (Сила Цели 6), чтобы определить их природу.
10–12	Изуродованное тело. Вы обнаружили тело с ужасными следами укусов, которые кажутся ядовитыми. Немедленно сделайте Бросок Выживания (Сила Цели 6), чтобы определить их природу.



13–15	Травы. Вы нашли травы, брошенные одним из жителей деревни. Сделайте один бросок по Таблице Трав и Зелий, чтобы определить, что именно вы обнаружили. находка может быть передана любому члену группы.
16–18	Сокровище. Считайте жетон улики жетоном сокровищ. Если это сокровище находится в руках персонажа до конца сценария, вы можете сделать бросок по Таблице Сокровищ, чтобы определить, что именно было найдено.
19–20	Зомби. Замените жетон улики на зомби, который находится в бою с персонажем, изучавшим улику.

Карты Событий

Карта	Событие
Красный Туз	Зомби. Поместите четырех дополнительных зомби на стол на то же место, где располагались стартовые зомби.
Красная 2	Зомби. Поместите двух зомби в центрах двух случайно выбранных границ стола.
Красная 3	Зомби. Поместите двух зомби в центрах двух случайно выбранных границ стола
Красная 4	Зомби. Поместите зомби рядом с случайно выбранным жетоном улики.
Красная 5	Гигантская крыса. Поместите одну гигантскую крысу как можно ближе к герою, при этом крыса должна находиться в контакте со зданием. Если героев несколько, сделайте выбор в случайном порядке.
Красная 6	Гигантские крысы. Поместите двух гигантских крыс на стол в контакте с двумя случайно определенными зданиями. Если возможно, эти крысы должны находиться вне зоны видимости любого героя. Если это невозможно, разместите их как можно ближе к герою.



Красная 7	Обрушение. Одно случайно выбранное здание обрушивается. Любая фигура в здании или в пределах 2 дюймов от здания немедленно подвергается атаке +4.
Красная 8	Ужас. Герой с самым низким параметром Воли должен немедленно сделать Бросок Воли (Сила Цели 16) или оцепенеть от ужаса. В случае неудачи персонаж не активируется на следующий ход. Если у нескольких фигур одинаково низкий параметр Воли, все они должны сделать Бросок Воли
Красная 9	Заражение. Любой герой, Здоровье которого достигло нуля в этом сценарии, должен сделать Бросок Здоровья (Сила Цели 16) или страдать от заражения в следующем сценарии. Используйте начальное Здоровье персонажа для этого броска.

ИТОГИ И ОПЫТ

Если рейнджеры выжили, то перейдите к Сценарию №2. Все выжившие фигуры восполняют свое Здоровье.

Рейнджеры получают Очки Опыта за следующие достижения:

- + 2 очка за каждую убитую гигантскую крысу или зомби.
- +6 очков за каждый раскрытый жетон улики.
- +12 очков, если тело Авентина обнаружено.
- +5 очков, если меч Авентина найден.
- +15 очков, если выживший найден и доживает до конца сценария.
- +6 очков, если обнаружены следы, и их возникновение успешно объяснено.
- +6 очков, если обнаружено изуродованное тело, и характер укуса успешно определен.



СЦЕНАРИЙ 2: ПАУЧИЙ ЛЕС

Исследование тел зомби, наряду с другими уликами из деревни, не оставило сомнений: жители подверглись нападению какого-то ужасного вида гигантских пауков, яд которых оживляет мертвых. К счастью, такие существа не могут двигаться быстро. Скорее всего, они вернулись в свои норы, чтобы неспеша пировать телами пропавших жителей. Ваша задача ясна. Обработав свои раны и соорудив погребальный костер для мертвых, вы отправляетесь за пауками, следуя по их еле заметным следам. Спустя день пути вы доходите до небольшого леса. Скорее всего, пауки зашли не слишком глубоко в чащобу. Вы должны найти и уничтожить их и все паучьи гнезда, которые они могли соорудить. А, если повезет, - спасти выживших.

РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается за столом 75x75см. Поместите четыре паучьих гнезда на деревьях, все в пределах 6 дюймов от одного края стола, и не ближе 6 дюймов друг к другу. Поместите пять коконов из паутины на стол. Один кокон - в центр стола и другие четыре - в 8 дюймах от него в случайных направлениях. Перебросьте направление, если кокон оказывается в пределах 4 дюймов от другого кокона. Остальная часть стола должна быть заполнена деревьями и несколькими густыми кустами шиповника.

Поместите пять гигантских пауков на стол. Три из них размещаются рядом с тремя случайными гнездами. Два других паука размещаются рядом с двумя случайными коконами.

Игроки располагают всех своих персонажей в пределах 3 дюймов от края, противоположного краю стола с паучьими гнездами. После размещения своих фигур игроки должны выбрать одного героя, чтобы сделать Бросок Следопыта (Сила Цели 12). В случае успеха уберите одного гигантского паука



со стола, чтобы показать, насколько быстро герои настигли пауков. Игроки также должны выбрать одну фигуру, чтобы сделать Бросок Выживания (Сила Цели 12), в случае успеха, этот персонаж получает одну порцию Светящегося Листа.





ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Герой, который вступает в базовый контакт с паучьим коконом, может потратить действие на его изучение. Удалите кокон со стола и сделайте бросок по Таблице Паучьих Коконів ниже. Герой, который вступает в базовый контакт с паучьим гнездом на дереве, может потратить действие, чтобы поджечь его - уберите гнездо со стола.

Гигантские пауки всегда чувствуют тех, кто пытается посягнуть на их гнезда. При определении направления движения пауков считается, что члены отряда всегда находятся в зоне видимости пауков.

Этот сценарий заканчивается после десятого хода. Во время Фазы Событий каждого нечетного хода (то есть 1, 3, 5, 7 и 9 ход) вытяните одну Карту Событий.

Таблица Паучьих Коконів	
Бросок	Улика
1–8	Мертвое тело. Вы уже ничем не можете помочь этому бедняге.
9–13	Выживший. Вы обнаружили сильно раненого, но все еще живого жителя деревни. Считайте его своим спутником с Параметрами: Движение 3, Бой +0, Броня 10, Здоровье 5.
14–20	Зомби. Поместите одного зомби в 2 дюймах от фигуры, исследующей кокон.



Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Паук! Поместите гигантского паука рядом со случайным гнездом на дереве. Если на столе нет гнезд, поместите паука в центральную точку случайного края стола.
Красная 2	Паук! Поместите гигантского паука рядом со случайным гнездом на дереве. Если на столе нет гнезд, поместите паука в центральную точку случайного края стола.
Красная 3	Паутина. Выберите случайного члена отряда. Эта фигура запуталась в гигантской паутине. В начале каждого хода персонаж должен сделать Бросок Силы (Сила Цели 12). В случае неудачи фигура не активируется в ближайший ход. Если бросок удачен, фигура активируется обычным образом.
Красная 4	Паутина. Выберите случайного члена отряда. Эта фигура запуталась в гигантской паутине. В начале каждого хода персонаж должен сделать Бросок Силы (Сила Цели 12). В случае неудачи фигура не активируется в ближайший ход. Если бросок удачен, фигура активируется обычным образом.
Красная 5	Гнездо на дереве. Поместите одно паучье гнездо на дереве на стол в 12 дюймах от центральной точки стола в случайном направлении. Поместите одного гигантского паука и один жетон сокровищ в контакте с гнездом.
Красная 6	Луч Света. Яркий луч солнечного света пробивается сквозь кроны деревьев. Выберите одного гигантского паука и переместите его на 6 дюймов в любом направлении по вашему выбору. Вы можете выбрать паука, который в настоящее время находится в бою.



ИТОГИ И ОПЫТ

Рейнджеры должны сообщить о том, что было найдено и сопроводить выживших в безопасное место. Миссия завершена.

Рейнджеры получают опыт за следующие достижения:

- +2 очка за каждого убитого гигантского паука.
- +4 очка за каждый исследованный кокон.
- +5 очков за каждое сожженное паучье гнездо.
- +8 очков, если в конце сценария на столе не осталось паучьих гнезд.
- +10 очков за каждого обнаруженного и дожившего до конца сценария выжившего.

МИССИЯ 2: ПОГРАНИЧНАЯ БАШНЯ

Через несколько часов после того, как вы вернулись из паучьего леса, вы получили сообщение от вашего командира. Был потерян контакт с Башней Тор Варден, и возможно, она захвачен силами Тени. Вам приказано собрать людей и как можно быстрее выдвигаться к Тор Вардену, чтобы выяснить, что произошло. Если башня пала, узнайте, какие силы врага сейчас занимают ее, и, по возможности, уничтожьте их.

МИНИАТЮРЫ

Для этой миссии вам понадобятся следующие миниатюры:

- 4+ Гноллов-бойцов
- 4+ Гноллов-лучников
- 2+ Гноллов-сержантов
- 1 Гнолл-шаман
- 1 Голем плоти
- 1 Темный Рыцарь
- 1 Стервятник
- 1 Стражник



СЦЕНАРИЙ 1: ОХРАНА МОСТА

По мере продвижения к Тору Вардену пологие холмы медленно сменяются каменистыми равнинами, и, наконец, вы входите в заполненный валунами каменный лабиринт, известный как «Осыпь». Это безжизненное место идеально для засады, так как из-за огромных камней зона видимости ограничена несколькими ярдами.

Осторожно продвигаясь вперед, вы в конце концов слышите шум реки Энтел, которую вы должны пересечь, чтобы добраться до Тор Вардена.

Однако, по мере приближения вы замечаете и другие звуки, едва различимые в шуме реки. Вы слышите звук нечеловеческой речи, наполненной скулежом и лаем.

Забравшись на большой валун, вы рассматриваете реку. На старом каменном мосту, пересекающем Энтел, засела стая гноллов. Судя по большому котлу, который они поставили на огонь на берегу, эти гноллы разбили здесь лагерь, чтобы охранять мост. Есть и другое место, чтобы пересечь Энтел - это брод недалеко от моста, в ином случае вам потребуется еще полдня, чтобы добраться до следующего перехода.

Гноллы должны быть уничтожены максимально быстро и незаметно



РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается за столом 75х75см. Река Энтел должна быть расположена параллельно одному краю стола, около 6 дюймов от него. Небольшой каменный мост пересекает реку в центре. Брод должен быть отмечен на реке в 3 дюймах от одного конца стола. Остальная поверхность стола заполняется большим количеством крупных валунов и кое-где небольшими деревьями и кустарником. Линия Видимости должна быть очень ограниченной на всей площади стола.

Возле моста, на меньшей стороне стола, отделенной рекой, гноллы разбили небольшой лагерь с костром, лежаками и другими принадлежностями. Поместите один жетон сокровищ и один жетон улик в лагерь или рядом с ним. Расположите двух Гноллов-бойцов в лагере. Поместите одного Гнолла-сержанта и еще двух Гноллов-бойцов на мост.



Поместите четырех Гноллов-лучников рядом с рекой на меньшую сторону стола. Лучники располагаются на расстоянии 8 дюймов друг от друга.

Наконец, поместите всех рейнджеров и спутников на расстоянии 3 дюймов от края стола, расположенного дальше от реки.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Перед началом сценария игроки должны выбрать одного персонажа, чтобы сделать Бросок Навигации (Сила Цели 12). В случае успеха игроки могут переместить любых трех героев на расстояние до 6 дюймов в любом направлении.

В начале каждого хода игроки должны выбрать одного героя, чтобы сделать Бросок Скрытности (Сила Цели 8). В случае успеха игроки могут переместить одного гнолла на 6 дюймов в любом направлении. Это происходит до тех пор, пока не будет поднята тревога.

В этом сценарии рейнджеры используют элемент неожиданности. Всякий раз, когда они совершают атаку (любого вида) на гнолла они получают бонус +4 к своему броску. Это продолжается до тех пор, пока не будет поднята тревога.

Если гнолл активируется и имеет на линии видимости героя, или один гнолл получает урон в пределах линии видимости другого гнолла, поднимается тревога. В этом случае игроки больше не могут делать броски Скрытности и не получают бонус к атаке.

Река Энтел - широкая, глубокая, с сильным течением и очень холодной водой. Любая фигура, которая входит в реку, немедленно прекращает свою активацию. Это относится и ко всем, кто пересекает брод. Фигуры в реке совершают Броски Плавания с штрафом -3. Персонажи, идущие в брод, не делают Броски Плавания.

Любой герой, который вступает в базовый контакт с жетоном улик, заканчивает свое текущее действие и должен сделать бросок по Таблице Улик ниже.

В этом сценарии нет Целевой Точки, но обратите внимание, что гноллы



никогда не будут перемещаться случайным образом в реку.

Этот сценарий длится максимум десять ходов. Во время Фазы Событий каждого нечетного хода (1, 3, 5, 7 и 9 ход) игроки должны взять одну Карту Событий.

Таблица Улик	
Бросок	Улика
1–7	Свиток. Вы находите свиток, покрытый древними письменами. После окончания сценария выберите одного персонажа, чтобы сделать бросок Древних Знаний (Сила Цели 8). В случае успеха вы узнаете, что это приказ о развертывании нескольких отрядов гноллов, включая два других сторожевых поста гноллов поблизости от моста.
8–14	Ключи. Вы находите связку ключей. После сценария выберите одного персонажа, чтобы сделать бросок Оружейного Дела (Сила Цели 4). В случае успеха вы определяете, что это ключи от Тор Вардена, и можете использовать их в следующем сценарии.
15–20	Книга стихов. Вы находите книгу стихов, по-видимому, написанную одним из стражников Тор Вардена. Некоторые страницы порваны или залиты кровью, но большую часть стихов можно прочитать и ощутить красоту и силу слова.



Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Стражник. На столе появляется стражник, который избежал атаки на Тор Варден. Разместите его в любом месте на меньшей стороне стола за рекой. Параметры этого персонажа соответствуют параметрам спутника-солдата. Стражник считается спутником до конца миссии, даже если с ним будет превышен лимит спутников рейнджера. Этот солдат не может быть первым героем, кто покинет стол.
Красная 2	Ливень. Начинается сильный дождь. Вся линия видимости уменьшается до 12 дюймов, а все стрелковые атаки проводятся со штрафом -2.
Красная 3	Гнолл. Поместите одного гнолла-бойца в центр стола, затем бросьте кубик на случайное направление и сдвиньте гнолла на 8 дюймов в этом направлении.
Красная 4	Гнолл. Поместите одного гнолла-бойца в центр стола, затем бросьте кубик на случайное направление и сдвиньте гнолла на 8 дюймов в этом направлении.
Красная 5	Ловушка. Выберите одного случайного персонажа. Он должен сделать либо Бросок Ловушки (Сила Цели 7) или Бросок Восприятия (Сила Цели 7). В случае неудачи, немедленно совершите атаку +1 против этого персонажа. Если эта атака наносит какой-либо урон, поднимается тревога.



Красная 6	Стервятник. Поместите большого стервятника в любом месте на краю стола, где персонажи начали игру. Этот стервятник будет двигаться прямо на 6 дюймов каждый ход во время Фазы Существов, пересекая стол. Стервятник не вступает в бой и не отклоняется от своего курса. Только члены отряда, которые способны летать, могут вступить в бой со стервятником. Если стервятник получает повреждение в пределах прямой видимости гноллов, то поднимается тревога. Запишите, если стервятнику удастся выйти на другую сторону стола до конца сценария.
-----------	---

ИТОГИ И ОПЫТ

Если рейнджеры выжили, переходите к Сценарию №2.

Все выжившие персонажи полностью восстанавливают свое здоровье.

Рейнджеры получают очки опыта за следующие достижения:

- +3 очка за каждого убитого гнолла или стервятника.
- +8 очков, если свиток был найден и успешно расшифрован.
- +5 очков, если ключи были найдены и успешно идентифицированы.
- +15 очков, если книга стихов была найдена.
- +15 очков, если хотя бы один рейнджер или спутник вышел с края стола, противоположному краю, где персонажи начинали игру.



СЦЕНАРИЙ 2: ТОР ВАРДЕН, НИЖНИЙ УРОВЕНЬ

После встречи на мосту вы и ваши спутники смогли проскользнуть мимо пары других патрулей гноллов и успешно добраться до Тор Вардена. Вы не увидели снаружи никакой охраны, как и признаков жизни внутри башни. Затем откуда-то сверху раздался приглушенный крик. Вы не знаете, хороший или плохой это знак. В Тор Вардене жив, по крайней мере, один человек, но вы, возможно, уже не успеете спасти его. Придется действовать быстро.

РАССТАНОВКА

Стол для этого сценария представляет собой комбинацию из трех больших комнат, которые вместе составляют нижний уровень Тор Вардена. Размер каждой комнаты 45х45см.

Комната “А” имеет две двери: главный вход в башню и дверь в комнату “В”. В комнате “В” также есть две двери: одна из комнаты “А” и одна в комнату “С”.

Комната “С” содержит одну дверь, ведущую в комнату “В”, и лестницу на верхний уровень. Двери находятся на противоположных друг от друга сторонах комнаты. Остальные параметры для этого сценарий будут объяснены в особых правилах ниже.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Перед началом сценария игроки должны выбрать одного персонажа, чтобы сделать бросок Скрытности (Сила Цели 10) и Взлома (Сила Цели 10). Если какой-либо из бросков неудачен, игроки получают штраф в Комнате “А”, как объяснено ниже. Они автоматически получают этот штраф, если стервятнику удалось улететь со стола в Сценарии №1. Если игроки нашли свиток в предыдущем сценарии, они автоматически проходят бросок Скрытности. Если игроки нашли ключи в предыдущем сценарии, они автоматически проходят Бросок Взлома.

Игроки должны выбрать четырех персонажей и разместить их в пределах 1 дюйма от главной двери башни в Комнате “А”. В начале 2-го хода игроки могут разместить остальные свои фигуры в 1 дюйме от этой двери.

Игроки должны случайным образом взять одну Карту Комнаты, которая объяснит им, как наполнить Комнату “А”. Карта также объясняет, сколько ходов есть у игроков для того, чтобы открыть дверь в Комнату “В” до того, как они получают в ней штраф. Если в пределах 1 дюйма от двери в Комнату “В” нет противников, фигура может открыть ее, просто войдя в базовый контакт с дверью. Как только дверь в Комнату “В” открыта, возьмите для нее Карту Комнаты, и повторите то же самое, когда откроете дверь в Комнату “С”. По сути, если игроки действуют медленно, они дают врагам время для подготовки обороны. Обратите внимание, что открытие двери в новую комнату ничего не меняет в комнатах, которые уже установлены на столе. Противники в этих комнатах будут продолжать следовать своим обычным правилам действий, а герои могут исследовать улики, находящиеся там.

Некоторые из комнат содержат улики. Всякий раз, когда герой вступает в базовый контакт с жетоном улики, он немедленно заканчивает свое текущее действие и должен сделать бросок по Таблице Улик. Каждый результат в Таблице Улик можно получить только один раз.

В этом сценарии нет Целевой Точки.





Таблица Улик

Бросок	Улика
1–3	Фиал с Пылью Фей. Вы найдете один комплект Пыли Фей.
4–6	Листья Ярости. Вы найдете один комплект Листьев Ярости.
7–9	Магический меч (2). Сделайте бросок Оружейного Дела (Сила Цели 4). В случае успеха вы находите магический меч с двумя оставшимися зарядами
10–12	Журнал капитана. Вы находите журнал, который вел капитан башни.
13–14	Тайная записка. Сделайте Бросок Восприятия (Сила Цели 5). В случае успеха вы находите записку, оставленную капитаном башни, прежде чем он был убит. В записке дается предупреждение о Темном Рыцаре, который руководил захватом башни. Ваша первая атака, которая наносит урон Темному Рыцарю в следующем сценарии наносит 2 дополнительных пункта стихийного магического урона.
15–16	Побитый пес. Вы обнаруживаете сторожевого пса, зализывающего свои раны в углу комнаты. В следующий раз, когда вы возьмете в отряд спутника-собаку (любого типа), он будет иметь постоянный бонус к Воле +1.
17–18	Книга по астрономии. Вы находите книгу с картами созвездий. Любая фигура, несущая эту книгу получает +1 к Броскам Навигации.
19–20	Золотое пиво. Вы найдете бутылку знаменитого королевского золотого пива. Считайте это пиво Зельем Лечения, которое восстанавливает 2 очка Здоровья.



Карты Комнат	
Карта	Комната
Красный Туз	Кладовая. Эта комната заполнена коробками, ящиками, мешками и бочками. Два жетона сокровищ размещаются в углах у дальней от входа стены. Четыре гнолла-бойца находятся в этой комнате. По одному у каждого жетона сокровищ. Еще два гнолла-бойца стоят вместе на полпути между двумя дверными проемами (или между дверным проемом и лестницей в случае Комнаты “С”). Если игроки получают штраф в этой комнате, замените двух гноллов-бойцов, стоящих рядом с жетонами сокровищ, на гноллов-лучников и поставьте их в укрытие за ящиками. До конца 4-го хода после входа в эту комнату игроки должны открыть дверь в следующее помещение, или они получают там штраф.



Красная 2	Комната пыток. В этой комнате находятся несколько коек, стол и стулья, некоторые из которых сломаны. Два сильно избитых узника прикованы к стене напротив двери. В центре комнаты поместите гнолла-сержанта в базовом контакте со стражником. Этот стражник считается одним из спутников рейнджера до окончания сценария. Используйте параметры для спутника-солдата, за исключением того, что он безоружен, у него нет щита (-1 Броня), а Здоровье 7. В комнате также находятся два гнолла-бойца. Один располагается на расстоянии 3 дюймов от сержанта на линии, ведущей к двери, через которую входят герои. Другой располагается на расстоянии 3 дюймов с противоположной стороны от сержанта. Если игроки получают штраф в этой комнате, удалите стражника, находящегося в контакте с гноллом-сержантом. Если персонаж вступает в контакт со стражником, и на расстоянии 1 дюйма от них нет вражеских фигур, стражник получает одноручный меч, и этот спутник больше не считается безоружным. Если гнолл-сержант убит, немедленно поместите жетон улик на место его останков. Два заключенных, прикованных к стене, слишком тяжело ранены, чтобы участвовать в бою, но если рейнджеры успешно завершают сценарий, они получают Очки Опыта за спасение заключенных. До конца 4-го хода после входа в эту комнату игроки должны открыть дверь в следующее помещение, или они получают там штраф.
-----------	---



Красная 3	Оружейная комната. Эта комната наполнена стойками с оружием и доспехами. По одному жетону улик размещается в каждом из двух углов напротив двери, в которую вошли герои. Один гнолл-лучник расположен в центре стены между двумя жетонами улик. Два гнолла-бойца размещаются в центре комнаты. Если игроки получают штраф в этой комнате, то замените двух гноллов-бойцов гноллами-сержантами. До конца 4-го хода после входа в эту комнату игроки должны открыть дверь в следующее помещение, или они получают там штраф.
Красная 4	Мастерская Шамана. Чем бы раньше ни была эта комната, сейчас она была полностью превращена в чудовищную мастерскую. По всей комнате разбросана мебель и части убитых животных. В центре комнаты находится стол с лежащим на нем големом плоти. Поместите гнолла-шамана рядом со столом. Поместите двух гноллов-бойцов в 3 дюймах от стола между столом и дверью, через которую вошли герои. Если шаман жив в конце третьего хода, то он оживляет голема плоти - считайте голема обычным злым существом. Если игроки получают штраф в этой комнате, то гнолл-шаман произносит заклинание, и каждый герой, находящийся в комнате, должен сделать Бросок Воли (Сила Цели 10) или получает штраф -2 к Бою, когда находится в этой комнате. До конца 5-го хода после входа в эту комнату игроки должны открыть дверь в следующее помещение, или они получают там штраф.



ИТОГИ И ОПЫТ

Этот сценарий продолжается до тех пор, пока все двери не будут открыты, а все противники не уничтожены. Если рейнджеры выжили, то перейдите к Сценарию №3. Все выжившие персонажи восстанавливают 8 Очков Здоровья (или восстанавливают исходное Здоровье, если потеряли 8 или меньше Очков Здоровья). Рейнджеры получают Очки Опыта за следующие достижения:

- +3 очка опыта за каждого убитого гнолла-бойца, лучника или сержанта.
- +5 очков опыта, если гнолл-шаман убит.
- +5 очков опыта, если убит голем плоти, или если гнолл-шаман убит до того, как оживил голема.
- +8 очков опыта, если найден журнал капитана башни.
- +10 очков опыта, если заключенные спасены. Увеличивается до +20 Очков Опыта, если один спутник оставлен, чтобы охранять их (этот спутник пропускает следующий сценарий, но получает одно Очко Развития).

СЦЕНАРИЙ 3: ТОР ВАРДЕН, ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ

Хотя большая часть ваших спутников ранена, но борьба еще не окончена. Предводитель захватчиков башни засел на верхнем этаже. Вы гоните заманчивую мысль отступить прямо сейчас, довольствуясь достигнутыми результатами, и оставить зачистку башни другому отряду. Кто знает, какое зло может свершиться здесь, когда вы уйдете? Проверив снаряжение, вы продвигаетесь выше по лестнице.

РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается за столом 75х75см. Квадрат 45х45см огорожен в середине стола невысокой стенкой. Квадрат отображает часть верхнего этажа



башни, находящегося под крышей. Люк, к которому ведет лестница снизу, размещается в одном из углов квадрата. Площадка 6-ти дюймовой ширины, опоясывающая внутренний квадрат по периметру, отображает деревянный балкон, который проходит вокруг башни. В центре стола находится квадратная куча дров (со стороной в 6 дюймов). На высоком столбе посреди кучи дров привязан беспомощный стражник.

Поместите Темного Рыцаря и одного гнолла-бойца в контакт с кучей дров, но вне линии видимости люка. Поместите трех гноллов-лучников на деревянный балкон по одному в каждый из трех углов, где нет люка.

Разместите трех героев в пределах 1 дюйма от люка. Остальные персонажи могут быть размещены в 1 дюйме от люка в начале второго хода.





ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Гноллы-лучники не входят на центральную площадку. Если требуется сделать случайный ход, то вместо этого передвиньте гнолла на самое короткое расстояние, чтобы любой герой был на линии прямой видимости гнолла. Если это невозможно, совершите движение в случайном направлении вокруг квадрата.

Любая фигура, которая получает урон, находясь на деревянном балконе, должна немедленно сделать Бросок Акробатики (Сила Цели 5), в случае неудачи старые доски ломаются, и фигура падает с башни. Это единственный способ упасть с башни. В иных случаях персонажи всегда останавливаются на краю балкона.

Темный Рыцарь автоматически проходит Бросок Акробатики. Здоровье любой фигуры, упавшей с башни, сразу уменьшается до 0 очков.

Во время Фазы Событий второго хода герои видят пламя, поднимающееся где-то вдалеке. Они понимают, что зажжен сигнальный огонь на соседней башне Тор Даргос. Однако, вместо обычного оранжевого пламени, башня светится призрачным зеленым огнем. Все герои должны немедленно сделать Бросок Воли (Сила Цели 10), в случае неудачи персонаж считается отравленным ядом. Во время Фазы События четвертого хода зеленое пламя вспыхивает в другом направлении, и герои видят, что Тор Хаммель тоже освещен призрачным огнем. Все герои должны немедленно сделать Бросок Воли (Сила Цели 12) или получить штраф -2 к Бою до конца сценария.

Пленник на столбе удерживается железными цепями, их невозможно сломать во время сценария.

После 5-го хода Темный Рыцарь будет совершать любые действия, чтобы вступить в базовый контакт с кучей дров. Если он находится в контакте с кучей дров и не находится в бою, то Темный Рыцарь убивает пленника. Если у него остается свободное действие, он тратит его, чтобы зажечь кучу дров, и в башне вспыхивает зеленое пламя. Все герои должны сделать немедленный Бросок Воли (Сила Цели 12), в случае неудачи они получают урон, равный количеству очков, на которое был провален бросок.



В этом сценарии нет Целевой Точки.

ИТОГИ И ОПЫТ

Этот сценарий продолжается до тех пор, пока все противники или все герои не будут убиты или не покинут стол. Если герои уничтожают всех врагов, они успешно отбивают Тор Варден. В противном случае, герои должны отступить и оставить башню в руках врага. В любом случае, миссия окончена.

Рейнджеры получают Очки Опыта за следующие достижения:

- +3 очка за каждого убитого гнолла.
- +10 очков, если Темный Рыцарь убит.
- +10 очков, если человек на костре спасен.
- +10 очков, если куча дров не зажжена.
- +5 очков, если герои увидят зажженный сигнал Тор Даргоса.
- +5 очков, если герои увидят зажженный сигнал Тор Хаммеля.
- +10 очков, если герои отбивают Тор Варден у врага.



НОЧЬ ЗЕЛЕННОГО ОГНЯ.

Почти столетие назад, в конце быстрой войны с Лорентией, король Алладора заложил линию сигнальных башен, построенных вдоль границы между двумя королевствами. Эти башни использовались один раз во время очередной короткой пограничной стычки и стали бесполезными, когда между двумя государствами установился прочный мир. Следующие восемьдесят лет башни были заброшены и постепенно разрушались. Когда Глубокая Тень поглотила Лорентию, эти башни стали краем известного мира. Хотя большинство из них были в плохом состоянии, их быстро оккупировали враги.

Через неделю после падения Лорентии силы Глубокой Тени атаковали линию башен, направив на них орды гноллов, нежити, и мародеров. В ту ужасную ночь сигнальные башни горели призрачным зеленым пламенем, объявляя всем вокруг на тридцать миль, что Глубокая Тень уже контролирует границу Алладора. Только в нескольких точках на этой линии теплилось яркое оранжевое пламя, дающее небольшую надежду, что воины королевства все еще пытаются сдержать тьму.

МИССИЯ 3: СПУСК ВО ТЬМУ

В то время как битва с силами Глубокой Тени бушует вдоль линии старых сигнальных башен, вы и ваши товарищи сделали важное открытие. Разведав территорию за Тор Варденом, вы обнаружили длинную, глубокую трещину в земле, ведущую во мрак Глубокой Тени. Внутри этой трещины были высечены полуразрушенные каменные ступени. Ясно, что все это было построено руками



людей или других разумных существ. Сообщив о своей находке командованию, вы получаете новые задания. Вашему отряду необходимо провести разведку и пройти вниз по ступеням как можно дальше в Глубокую Тень. Вы будете первыми воинами Алладора, которые войдут в проклятое царство, и любую информацию, которую вы там получите, очень важно передать королю. Пользуйтесь любой возможностью, чтобы нанести удар по врагу, но не забывайте, что ваша главная цель - разведка

МИНИАТЮРЫ

Для этой миссии вам понадобятся следующие миниатюры:

- 6+ Гигантских мух
- 6+ Болотных зомби
- 4+ Гноллов-лучников
- 5+ Гноллов-бойцов
- 2 Тролля
- 2 Гигантских паука
- 1 Подземный червь
- 1 Стражник
- 1 Рыцарь
- 2 Лучника
- 4 Мирных жителя



СЦЕНАРИЙ 1: СЛОМАННЫЕ СТУПЕНИ

С набитыми провизией мешками (кто знает, есть ли еда или питьевая вода в Глубокой Тени?) вы начинаете опасный спуск по каменной лестнице. В некоторых местах вы двигаетесь достаточно быстро, а в других - делаете предельно осторожные шаги, так как многие ступени начинают обрушаться, и каменные осколки летят вниз в темноту. Чем ниже вы спускаетесь, тем гуще становится воздух, и тем труднее вам дышать. Черный пепел окутывает вас, попадая в легкие и разъедая глаза. Вы как раз собирались сделать привал, когда услышали громкое жужжание, сначала с одного направления, а затем с другого. Обнажив клинки, вы видите, как первое раздувшееся тело выплывает из полумрака.





РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается за столом 75х75см. Стол отображает крутой спуск в трещину в земле под углом около 60 градусов. Сторона стола, где герои начинают игру - это «верх», а противоположная сторона стола - «низ». Дорога шириной 3–4 дюйма проходит по середине стола, обозначая лестницу. Она должна слегка изгибаться из стороны в сторону. Остальная часть стола покрывается небольшим количеством камней.

Три гнезда мух в виде круглых нор должны быть размещены на столе. Каждое гнездо находится на расстоянии 6-ти дюймов от дороги. Гнездо №1 расположено на 14 дюймов ниже верхней части стола. Гнездо №2 расположено на 20 дюймов ниже на противоположной стороне от Гнезда №1. Гнездо №3 расположено на 26 дюймов ниже на той же стороне, что и Гнездо №1. Один жетон сокровищ следует положить напротив Гнезда №2 через дорогу на расстоянии около 3 дюймов от нее.

В каждом гнезде размещается по одной гигантской мухе.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Герои могут двигаться с нормальной скоростью вверх и вниз по лестнице без каких-либо штрафов. Однако, если они когда-либо предпринимают более одного действия перемещения за одну активацию, они должны сделать Бросок Лазанья (Сила Цели 8). В случае неудачи активация заканчивается немедленно, и они падают вниз с лестницы, перемещаясь на количество дюймов и получая урон, равные числу, на которое они провалили бросок.

Помимо лестницы, остальная часть стола рассматривается как труднопроходимая местность, где тоже применяется ограничение на попытку более одного перемещения в активации.

Каждый раз, когда герой проигрывает бой в этом сценарии, он должен немедленно сделать Бросок Лазанья (Сила Цели 10) или Бросок Акробатики (Сила Цели 10). В случае неудачи персонаж тоже падает по правилам, определенным выше.



Любая фигура, которая может летать, автоматически проходит любые броски Лазания или Акробатики. Если герой находится в базовом контакте с гнездом мух, он может потратить действие, чтобы бросить факел в дыру, сжигая гнездо. Если Карта Событий указывает, что нужно поместить гигантскую муху в уничтоженное гнездо, игнорируйте эту часть карты.

Этот сценарий длится максимум десять ходов. Во время Фазы Событий каждого хода тяните одну Карту Событий.

Целевой Точкой для этого сценария является место, где лестница упирается в нижний край стола.



Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Поместите по одной гигантской мухе в каждое гнездо.
Красная 2	Поместите по одной гигантской мухе в каждое гнездо.
Красная 3	Поместите одну гигантскую муху в Гнездо №1
Красная 4	Поместите одну гигантскую муху в Гнездо №2
Красная 5	Поместите одну гигантскую муху в Гнездо №3
Красная 6	Поместите по одной гигантской мухе в Гнездо №1 и Гнездо №2
Красная 7	Поместите по одной гигантской мухе в Гнездо №1 и Гнездо №3
Красная 8	Поместите по одной гигантской мухе в Гнездо №2 и Гнездо №3
Красная 9	Поместите две гигантских мухи в Гнездо №3
Красная 10	Труп. Выберите одну фигуру и сделайте Бросок Восприятия (Сила Цели 8). В случае успеха, поместите жетон трупа в 3 дюймах от фигуры, которая сделала бросок, но не на лестнице. Персонаж в контакте с жетоном трупа может потратить действие, чтобы обыскать тело. В этом случае необходимо сделать немедленный Бросок по Таблице Трав и Зелий. В дополнение к предмету, полученного с этим броском, вы обнаруживаете любовное письмо от молодого солдата из Лорентии к его возлюбленной из Алладора.
Красный Валет	Камнепад. Случайно выберите двух героев. Обе эти фигуры мгновенно подвергаются стрелковой атаке +2, когда большие камни падают сверху.
Красная Дама	Ядовитый туман. Густое черное облако поднимается снизу и окутывает героев. Каждый персонаж должен немедленно сделать Бросок Воли (Сила Цели 10), или он не будет активирован в ближайший ход.



ИТОГИ И ОПЫТ

Если рейнджеры выжили, переходите к Сценарию №2. Все фигуры начинают следующий сценарий с полным Здоровьем. После сценария выберите одну фигуру, Здоровье которой не достигло нуля. Этот персонаж должен сделать Бросок Навигации (Сила Цели 8), чтобы начертить карту лестницы.

Рейнджеры получают Очки Опыта за следующие достижения:

- +2 очка за каждую убитую гигантскую муху.
- +5 очков за каждое уничтоженное гнездо.
- +2 очка за каждого героя, вышедшего с нижней части стола во время сценария.
- +8 очков, если успешно создана карта лестницы.
- +8 очков, если прочитано любовное письмо.

СЦЕНАРИЙ 2: БОЛОТА

Почти целый день вы и ваши спутники осторожно спускались по лестнице вниз. Наступили сумерки, и солнце затянуло густые темные облака Глубокой Тени. Члены вашего отряда закрывают лица рукавицами и платками, чтобы не дышать теплом и справиться со зловонием этого места. Лестница заканчивается в болоте, в котором утопают каменные руины и редкие деревья. Вода у лестницы слишком глубока, чтобы перейти ее вброд, но дальше заметно мелководье. Если вы хотите продолжить свою миссию, то у вас нет выбора, кроме как плыть по темным водам, пока вы не достигните твердой почвы. Это решение дается вам нелегко - кто знает, что может скрываться в глубине?





РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается на столе 60х60см. Поместите маркер у одного края стола - это нижняя часть лестницы. Все герои начинают игру на краю стола, в пределах 2 дюймов от этого маркера. Весь стол в пределах 8 дюймов от лестницы считается глубокой водой. Разместите в воде пару камней и останки древних руин, в остальном стол может быть пустым. Оставшаяся часть стола расположена на мелководе, которое является труднопроходимой местностью. Заполните мелководе смесью корявых деревьев, камней и нескольких руин.

Разместите на столе три жетона улик. Каждый жетон помещается в центр стола, а затем перемещается на 1–10 дюймов в произвольном направлении. Одна улика не должна быть ближе 4 дюймов к другой улике.

Поместите по одному болотному зомби рядом с каждым жетоном улик.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Персонажи находятся на территориях, занятых Глубокой Тенью. Перед началом сценария каждый член отряда должен сделать либо Бросок Воли (Сила Цели 10), либо Бросок Выживания (Сила Цели 10). В случае неудачи фигура получает 2 очка повреждения от вдыхания ядовитых паров.

Всякий раз, когда герой вступает в базовый контакт с жетоном улик, действие персонажа заканчивается немедленно и делается Бросок по Таблице Улик. Каждый результат по Таблице Улик может быть получен только один раз. Как только бросок сделан, уберите жетон со стола.

У этого сценария нет Целевой Точки. Во время Фазы Событий каждого хода тяните одну Карту Событий. Этот сценарий длится максимум десять ходов.



Таблица Улик

Бросок	Улика
1–4	Жетон Сокровищ. Теперь персонаж несет сокровище.
5–8	Странные цветы. Вы нашли странные фиолетовые цветы, которые ранее не встречали. После сценария выберите одну фигуру, чтобы сделать Бросок Выживания (Сила Цели 5), чтобы изучить их.
9–12	Труп. Вы обнаружили труп лорентийского солдата. На его пальце блестит серебряный перстень-печатка. Вы забираете перстень с собой.
13–16	Вы находите останки руин с загадочными надписями, высеченными на камнях. Персонаж должен сделать Бросок Чтения рун (Сила Цели 8), чтобы обнаружить, что эти слова являются фрагментом магического заклинания.
17–20	Костяной Клинок. В болотистой грязи вы находите странный одноручный меч, который, кажется, сделан из кости. Совершите Бросок Оружейного дела (Сила Цели 6). В случае успеха вы чувствуете легкое волшебное покалывание от рукояти клинка и решаете взять меч с собой. В случае неудачи вы выбрасываете клинок, посчитав его мусором. Костяной Клинок не считается магическим оружием, но тот, кто сражается им, получает +1 к Бою против скелетов или зомби.





Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Выберите одного случайного героя, который находится в глубокой воде. Поместите болотного зомби в бой с этой фигурой. Если в глубокой воде нет персонажей, поместите одного болотного зомби в центре края стола напротив лестницы.
Красная 2	Выберите одного случайного героя, который находится в глубокой воде. Поместите болотного зомби в бой с этой фигурой. Если в глубокой воде нет персонажей, поместите одного болотного зомби в центре края стола напротив лестницы.
Красная 3	Поместите болотного зомби в случайно выбранный угол стола.
Красная 4	Поместите болотного зомби в случайно выбранный угол стола.
Красная 5	Патруль гноллов. Поместите двух гноллов-лучников и одного гнолла-бойца в центре случайно выбранной границы стола (исключая край стола с лестницей).
Красная 6	Болотная яма. Случайно выберите одного героя. Эта фигура попала в глубокую яму на мелководье или запуталась в водорослях в глубокой воде. При каждой активации этот персонаж должен сделать Бросок Силы (Сила Цели 12). В случае неудачи он не может двигаться во время своей активации. Это повторяется каждый ход до первого успешного броска. Герой получает +2 к броску за каждую дружественную фигуру, которая находится в пределах 1 дюйма и не находится в бою.



Красная 7	Болотная яма. Случайно выберите одного героя. Эта фигура попала в глубокую яму на мелководье или запуталась в водорослях в глубокой воде. При каждой активации этот персонаж должен сделать Бросок Силы (Сила Цели 12). В случае неудачи он не может двигаться во время своей активации. Это повторяется каждый ход до первого успешного броска. Герой получает +2 к броску за каждую дружественную фигуру, которая находится в пределах 1 дюйма и не находится в бою.
Красная 8	Поместите одну гигантскую муху у основания лестницы.
Красная 9	Поместите одну гигантскую муху у основания лестницы.
Красная 10	Начинается сильный ливень. До конца сценария линия видимости уменьшена до 8 дюймов, а все стрелковые атаки совершаются со штрафом -2.
Красный Валет	Случайно выберите одного героя. Эта фигура страдает от какой-то инфекции. Немедленно сделайте Бросок Здоровья (Сила Цели 16). В случае неудачи персонаж считается зараженным болезнью до конца этого сценария и на следующий сценарий тоже.
Красная Дама	Безумие. Что-то в воздухе заставляет всех противников на столе сходить с ума. На следующий ход все злые персонажи получают +2 к Бою.

ИТОГИ И ОПЫТ

Если рейнджеры выживают, переходите к Сценарию 3. Все фигуры начинают следующий сценарий с полным Здоровьем. После сценария выберите одну фигуру, Здоровье которой не достигло нуля. Этот персонаж должен сделать Бросок Навигации (Сила Цели 8), чтобы начертить карту болот.



Рейнджеры получают Очки Опыта за следующие достижения:

- +2 очка за каждого убитого болотного зомби или за каждую убитую гигантскую муху.
- +3 очка за каждого убитого гнолла.
- +5 очков, если найдены странные цветы.
- +3 очка, если странные цветы успешно изучены.
- +8 очков, если заклинание успешно идентифицировано.
- +5 очков, если найден перстень.
- +3 очка за каждого героя, выходящего во время сценария со стола через противоположный от лестницы край.
- +5 очков, если территория болот успешно нанесена на карту.



СЦЕНАРИЙ 3: ПОСЛЕДНИЙ ОСТАВШИЙСЯ В ЖИВЫХ

Пробравшись через болото, вы ступили на твердую землю. Клубящиеся черные облака над головой все также обрекают все живое внизу на вечные сумерки, а пепел и дым все еще заполняют воздух. Мертвая земля не издает ни звука. Не слышно ни пения птиц, ни жужжания и стрекота насекомых. Изредка доносится шорох от маленьких зверьков, бегущих в темноте по мертвым листьям. Дважды вы наталкивались на небольшие патрули, состоящие из гноллов и людей в масках, но оба раза вы смогли найти укрытие и остаться незамеченными.

Вы с трудом понимаете, сколько времени уже прошло, и вынуждены полагаться на урчание своего желудка, чтобы понять, когда пришло время сделать привал, отдохнуть и поесть. Вы прошли несколько ручьев, в которых, кажется, текла пресная вода, хотя вы по-прежнему опасаетесь пить из них.

Ваши спутники начинают уставать, и вы уже подумываете о том, чтобы сделать остановку, но тут вы замечаете силуэт разрушенного строения впереди во мраке. Подобравшись ближе, вы понимаете, что это частично обрушившийся каменный фермерский дом, типичный для Алладора и Лорентии. Подкравшись еще ближе, вы видите движение теней внутри дома и слышите шепчущие голоса. Там внутри определенно находятся люди. Прислушавшись внимательнее, вы начинаете улавливать резкий акцент Лорентии. И хотя слова все еще неразборчивы, вы ощущаете сильный страх в голосах этих людей.

Решив рискнуть, вы негромко, но четко произносите:

- Лорентия.

Голоса замолкают, и вы слышите шорох внутри здания. Вы снова произносите:

- Лорентия.

Минуту стоит тишина, а затем вы слышите робкий вопрос:

- Друзья?.

С открытыми руками, без оружия, вы медленно подходите к двери дома.



Там стоит человек в изодранных остатках лорентийской формы. В его руках - выдавший виды щербатый меч, покрытый зазубринами.

- Мы друзья. Из Алладора. - произносите вы.

Мужчина опускает меч и хмыкает:

- Мы примем друзей откуда угодно.

Внутри разбитого дома вы видите еще нескольких солдат, а также кучку женщин и детей.

Человек в изодранной униформе снова говорит:

- Я не знаю, сколько времени прошло с тех пор, как мир пал, но я думал, что мы - единственные выжившие. Здесь вокруг на нас охотятся гноллы, а иногда и кое-что похуже.

- Лорентия уничтожена, - отвечаете вы, - но мир еще жив. Алладор все еще стоит. Мы можем довести вас туда...

Когда вы произносите последнее слово, далеко в сумраке звучит горн, и подбегают ваши спутники. Каждый достает оружие и готовится встретить врага.

РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается на столе 75х75см. В центре стола разместите разрушенный фермерский дом. В фермерском доме есть две комнаты, расположенные в форме буквы «L». Размер большой комнаты составляет 8х6 дюймов, а маленькой 6х6 дюймов. Комнаты соединены одной дверью. Большая комната имеет два дверных проема (но без дверей) на противоположных сторонах, ведущих на улицу, а также два окна. В маленькой комнате - два окна. Крыша здания разбита, и любая фигура на крыше может слезть вниз в комнаты, потратив 4 дюйма движения.

Остальную часть стола заполните камнями, деревьями и небольшими останками построек.

Разместите на столе два жетона сокровищ. Сокровища располагаются на противоположных сторонах фермерского дома, каждый жетон на расстоянии



12 дюймов от стены дома.

В доме находятся семь выживших лорентийцев. Один солдат, два лучника и четыре мирных жителя (см. правила для мирных жителей в Бестиарии). Все эти выжившие считаются вашими спутниками до конца сценария. Они начинают сценарий внутри дома.

Игроки могут выбрать одного героя, чтобы сделать Бросок Лидерства (Сила Цели 12). В случае успеха, лорентийский стражник повышается до рыцаря.

Остальные персонажи располагаются в любом месте в пределах 6 дюймов от фермерского дома.

После того, как расстановка окончена, возьмите три Карты Событий.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Этот сценарий длится двенадцать ходов. Во время Фазы Событий каждого хода (кроме 12-го) вытяните Карту Событий.

Целевой Точкой для этого сценария является центр стола.

Противники не могут войти в дом через окна, хотя они могут атаковать через них (со штрафом -2 к Бою). Враги могут войти только через две двери или взобравшись на крышу (затрачивая 4 дюйма движения), и спускаясь внутрь дома (еще 4 дюйма движения).

Перед игрой игроки могут выбрать одного персонажа, чтобы сделать Бросок Ловушки (Сила Цели 6). В случае успеха игроки могут совершить одну бесплатную стрелковую атаку +3 против любой фигуры в любой момент сценария.



Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Поместите четырех гноллов-бойцов в случайной точке на краю стола.
Красная 2	Поместите одного гнолла-сержанта и трех гноллов-бойцов в случайной точке на краю стола.
Красная 3	Поместите двух гноллов-лучников и двух гноллов-бойцов в случайной точке на краю стола.
Красная 4	Поместите двух гноллов-лучников, двух гноллов-бойцов и одного гнолла-сержанта в случайной точке на краю стола.
Красная 5	Поместите трех зомби в случайной точке на краю стола.
Красная 6	Поместите трех зомби в случайной точке на краю стола.
Красная 7	Поместите двух гигантских мух в случайной точке на краю стола.
Красная 8	Поместите двух гигантских мух в случайной точке на краю стола.
Красная 9	Поместите одного тролля в случайной точке на краю стола.
Красная 10	Поместите одного тролля в случайной точке на краю стола.
Красный Валет	Поместите одного земляного червя в центр большой комнаты дома фермера.
Красная Дама	Поднимается сильный пепельный шторм. Линия Видимости уменьшена до 10 дюймов до конца сценария. Все герои должны сделать Бросок Воли (Сила Цели 8) или получить 2 очка урона.
Красный Король	Поместите одного гигантского паука в случайный угол маленькой комнаты дома фермера.
Черный Валет	Поместите одного гигантского паука в случайный угол маленькой комнаты дома фермера.



Черная 2	Между темными облаками в небе блеснула единственная, но очень яркая звезда. Выберите одного героя. Эта фигура полностью восстанавливает свое Здоровье. Если эта карта вытянута перед началом сценария, верните ее в колоду, перетасуйте карты и возьмите другую карту.
Черная 3	Землетрясение. Каждая фигура на столе, герои и их противники, должны немедленно сделать Бросок Движения (Сила Цели 16). В случае неудачи фигура падает и пропускает следующую активацию. Если эта карта вытянута перед началом сценария, верните ее в колоду, перетасуйте карты и возьмите другую карту.
Черная 4	Выберите одного героя. Этот персонаж должен сделать Бросок Восприятия (Сила Цели 6). В случае успеха он находит колчан, содержащий одну магическую стрелу +3.
Черная 5	В одной из комнат фермерского дома кружит рой жалящих насекомых. Случайно выберите одну комнату дома. Каждый герой в этой комнате делает Бросок Воли (Сила Цели 12). В случае неудачи фигура получает 2 очка урона, и количество ее действий на следующую активацию уменьшено до одного действия.

ИТОГИ И ОПЫТ

Любые спасенные лорентийцы, здоровье которых достигло нуля во время игры, считаются убитыми - не делайте для них Бросок Выживания. Рейнджеры и спутники подчиняются обычным правилам. Любые персонажи, выжившие при атаке, в конечном итоге возвращаются в Алладор. Если игроки хотят усложнить игру, они могут ввести правило в Сценарии №1 и в Сценарий №2, требующее, чтобы герои и найденные лорентийцы спаслись через границу стола. Миссия закончена.



Оставшиеся в живых лорентийцы могут предоставить бесценную информацию обо всем, что они видели в Глубокой Тени. А еще они получают возможность прожить свою жизнь в относительной безопасности в Алладоре.

Рейнджеры получают очки опыта за следующие достижения:

- +2 очка за каждого убитого зомби или гигантскую муху.
- +3 очка за каждого убитого гнолла.
- +8 очков за каждого убитого тролля.
- +8 очков, если земляной червь убит.
- +8 очков за каждого лорентийца, дожившего до конца сценария.



БЕСТИАРИЙ

Этот бестиарий содержит Параметры и специальные правила для всех монстров, которых можно встретить в миссиях, представленных в этой книге, а также в миссии из кампании “Обжигающий Свет”.

Каждый раз, когда рейнджер или его спутник убивают существо из Глубокой Тени, они вносят свой небольшой вклад в общую войну. Поэтому за убийство всех монстров герои получают Очки Опыта. Эти очки уже включены в награды за выполнение миссий, но указываются в описании монстра отдельно на случай, если вы захотите создать свой собственный сценарий.

БОЛОТНЫЙ ЗОМБИ

Зомби, которые поднимаются будучи погруженными в воду, часто становятся специфическим подтипом нежити, известным как болотный зомби.

Они не сильно отличаются от обычных зомби, за исключением того, что являются амфибиями - болотные зомби не делают броски на плавание и не получают штрафов за передвижение по воде.

Болотный зомби						Опыт	2
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
4	+0	+0	12	+0	6	Нежить, Амфибия	

ВОЛК

Где-то в темных лесах царства зла волки разводятся в огромных количествах и обучаются действовать в качестве разведчиков, идущих в авангарде сил Глубокой Тени. Эти волки - злобные убийцы, которые не боятся людей и их оружия.



Волк						Опыт	2
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
8	+1	+0	10	+0	6	Животное	

ГИГАНТСКАЯ КРЫСА

Гигантские крысы - это побочное последствие влияния пороков Глубокой Тени. Хотя крысы многочисленны, опасны и часто разносят болезни, они не разумны и, кажется, редко действуют, чтобы непосредственно помочь силам Тени.

Гигантская крыса						Опыт	2
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+0	+0	6	+0	1	Животное, Заражение (Сила Цели 8)	

ГИГАНТСКАЯ МУХА

Даже до прихода Глубокой Тени эти гигантские летающие насекомые иногда угрожали отдаленным фермам, пожирая коров и овец. В последнее время огромные мухи стали более агрессивными, нападая на людей даже в городах и деревнях.

Гигантская муха						Опыт	2
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+0	+0	6	+0	5	Животное, Полет, Заражение (Сила Цели 8)	



ГИГАНТСКИЙ ПАУК

Эти мохнатые паукообразные различаются по размеру, но большинство из них сопоставимы с крупной собакой. Они обладают зачатками интеллекта, и хотя гигантские пауки являются приспешниками Глубокой Тени, они, в основном, используются, чтобы вызвать хаос и разрушение перед более организованными атаками.

Гигантский паук						Опыт	2
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+0	+0	8	+0	4	Животное, Яд, Нет штрафа за движение по Труднопроходимой Местности и за Лазание	

ГИГАНТСКИЙ ЗМЕЙ

Гигантские змеи широко распространены в мире Тени. Обычно эти существа являются частью экосистемы, охотясь на что-то размером с человека или чуть меньшее. Гигантские змеи часто используются в ловушках, которые устанавливают силы Глубокой Тени.

Некоторые из этих змей являются земноводными и не получают штрафов за перемещение по воде; их обычно называют «гигантскими водными змеями». Другой подвид - «гигантские гадюки», обладают сильным ядом.

Гигантский змей						Опыт	3
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
5	+2	+0	8	+0	10	Животное, Амфибия (гигантский водный змей), Яд (гигантская гадюка)	



ГНОЛЛ

Гноллы - это гибридные существа, которые выглядят как нечто среднее между людьми, крысами, собаками и гиенами. Легенда гласит, что изначально они были искусственно созданы в каком-то далеком городе, населенном магами и алхимиками. Независимо от того, правда это или нет, гноллы каким-то образом стали одними из самых многочисленных слуг Глубокой Тени, и часто используются в качестве фронтовых войск, патрулей и стражи.

Ниже представлено несколько различных типов гноллов, каждый из которых имеет свои собственные параметры.

Гнол-боец						Опыт	3
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+2	+0	11	+0	10	Одноручное оружие, Легкий доспех	

Гнолл-лучник						Опыт	3
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+1	+2	11	+0	10	Кинжал, Лук или Арбалет, Колчан, Легкий доспех	

Гнолл-сержант						Опыт	3
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+3	+0	11	+0	12	Двуручное оружие, Легкий доспех	



Гнолл-шаман						Опыт	5
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+1	+0	11	+5	12	Одноручное оружие, Яд, Вдохновение (+2 Воли у всех гноллов в 6 дюймах)	

ГОЛЕМ ПЛОТИ

Используя черную магию, некоторые слуги Глубокой Тени могут связать воедино части людских тел и других существ, создавая чудовищных мертвецов, называемых големами плоти. Встреча с этими существами настолько ужасна, что любой герой, желающий вступить в бой с големом плоти должен сначала сделать Бросок Воли (Сила Цели 8). В случае неудачи, персонаж случайно перемещается в пределах 2 дюймов (или остается на месте), а его активация заканчивается.

Гolem плоти						Опыт	5
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
5	+4	+0	10	+0	16	Нежить, Ужасающий (Сила Цели 8)	



ЗЕМЛЯНОЙ ЧЕРВЬ

Эти гигантские черви могут вырастать до трех футов в диаметре и целых двадцати футов в длину, хотя большинство из них значительно меньше. Эти существа способны быстро закапываться в землю и часто атакуют из-под земли. Ходят слухи, что именно из-за гигантских червей королевства, поглощенные Глубокой Тенью, приходят в упадок. Но пока это никем не доказано.

Благодаря своей способности зарываться в землю, земляные черви могут перемещаться по труднопроходимой местности без штрафов.

Земляной червь						Опыт	8
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
5	+3	+0	10	+3	14	Животное, Роющее	

ЗМЕЙ-УПЫРЬ

Это редко случается, но крупные змеи могут поддаться тому же заражению, что и люди, и превратиться в упырей. Хотя это обычно делает их немного менее опасными, чем обычные крупные змеи (по-видимому, весь яд пропадает), но теперь их, как и любую нежить, очень сложно убить.

Змей-упырь						Опыт	3
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
5	+2	+0	8	+0	16	Нежить	

ЗОМБИ

Злые силы Глубокой Тени наслаждаются возможностью использовать тела мертвецов, чтобы вселять ужас в живых. Злобные некроманты, тайная алхимия и даже определенные яды используются для превращения людей в бездумных зомби, которых затем отправляют против их бывших друзей и союзников.



Зомби						Опыт	2
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
4	+0	+0	12	+0	6	Нежить	

ИЗМУЧЕННАЯ ДУША

Это призраки людей, которые погибли в мучениях от злых сил Глубокой Тени. Неясно, намеренно ли они созданы, или это побочный результат бесчеловечной жестокости. Эти призраки бродят по темным землям, крича о своих мучениях.

Пока на столе находится измученная душа, все герои получают штраф -2 к Воле. Измученные души не могут находиться в бою, и им нельзя нанести урон. Если герой находится в базовом контакте с измученной душой, он может потратить действие, чтобы сделать Бросок Воли или Бросок Лидерства (Сила Цели 20). В случае успеха персонаж находит слова, чтобы дать измученной душе покой и позволить ей покинуть мирской план. Это единственный способ убрать измученную душу со стола. Если фигура измученной души убрана, рейнджер получает 10 Очков Опыта.

Измученная душа						Опыт	10
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	-	-	-	-	-	Нежить, Вытягивание Воли, Юросок Воли\ Лидерства для развоплощения	



КРЫЛО УЖАСА

Гигантские, выглядящие как демоны существа, Крылья Ужаса девяти футов ростом, с рогами, когтями и парой огромных крыльев, прорастающих из их спины. Крылья Ужаса часто возглавляют небольшие группы, занимающиеся поиском и уничтожением любых людей, посмевших вторгнуться в Тень.

Крылья Ужаса слишком ужасны, чтобы на них смотреть. Любой, кто хочет вступить в бой с Крылом Ужаса, должен сначала пройти Бросок Воли (Сила Цели 12). В случае неудачи, персонаж останавливается на расстоянии 2 дюймов от Крыла Ужаса, и активация персонажа заканчивается. Эти монстры могут летать и поэтому игнорируют при передвижении все штрафы за рельеф местности. Крыло Ужаса способно читать заклинания, но сила его колдовства будет раскрыта в отдельном сценарии.

Крыло Ужаса						Опыт	20
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+5	+0	14	+8	16	Ужасающий (Сила Цели 12), Полет, Колдует	

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ-ВАМПИР

Эти крупные, очень агрессивные летучие мыши распространены в Глубокой Тени. Не слишком опасные поодиночке, они обычно нападают стаями.

Летучая мышь-вампир						Опыт	1
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
8	+1	+0	12	+3	1	Животное, Полет	



МИРНЫЙ ЖИТЕЛЬ

Иногда во время своих приключений рейнджеры встречаются простых людей, которые не являются солдатами, приключенцами или монстрами. Если для этих мирных жителей не указаны конкретные параметры, используйте параметры, приведенные ниже.

Мирный житель						Опыт	0
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+0	+0	10	+0	10	Кинжал	

ОГР

Огры - гигантские примитивные гуманоиды. Хотя они и не являются злыми по своей сути, они имеют тенденцию к насилию и жестокости, что делает их чрезвычайно восприимчивыми к разрушающему влиянию Глубокой Тени. Несмотря на низкий интеллект по человеческим меркам, все же, огры способны на сложную мыслительную деятельность, - они могут формулировать задачи, следовать планам и даже действовать организованно. Все это делает их идеальными ударными войсками в армиях Тени.

Огр						Опыт	5
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+3	+0	12	+0	14	Большой, Двуручное оружие	



СКЕЛЕТ

Злые Силы Глубокой Тени используют в войне любые ресурсы - даже кости давно умерших людей. Хотя эти ожившие скелеты не являются особенно страшными противниками по отдельности, но они могут быть смертельно опасными, если соберутся в крупный отряд.

Скелет						Опыт	1
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+1	+0	10	+0	1	Нежить	

СКЕЛЕТ-РЫЦАРЬ

Некоторые скелеты, как правило, бывшие воины, сохраняют некоторые боевые умения и свое снаряжение, которыми они обладали при жизни. Таких скелетов обычно называют «рыцарями», чтобы отличить от рядовых скелетов.

Скелет-рыцарь						Опыт	2
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+3	+0	13	+0	1	Нежить	

СТЕРВЯТНИК

Эти крупные падальщики часто используются силами Тени в качестве шпионов. К счастью, их легко отличить от обычных птиц, поскольку часть заклинания, используемого для управления стервятниками, включает в себя погружение кончиков их крыльев в малиновую краску. Рейнджерам приказано уничтожать таких птиц по возможности.



Стервятник						Опыт	3
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+0	+0	14	+0	4	Животное, Полет	

ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ

Элитные воины Глубокой Тени - закованные в броню Темные рыцари. Эти существа являются не только сильными воинами - их магическая природа делает Темных рыцарей частично невосприимчивыми к немагическому оружию.

Если Темный рыцарь поражен немагическим оружием, рассчитайте урон как обычно, а затем делите его пополам, округляя в меньшую сторону.

Темный рыцарь						Опыт	10
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+4	+0	12	+0	14	Нежить, Частичный иммунитет к немагическому оружию	

ТРОЛЬ

Эти гигантские, мохнатые монстры иногда встречаются в лесных дебрях Алладора, но особенно активно они стали размножаться в Глубокой Тени. Хотя тролли обладают только зачатками интеллекта, этого достаточно, чтобы следовать простым приказам, поэтому тролли являются мощной силой в армиях Тени.

Всякий раз, когда тролль ставится на стол, бросьте кубик. Если выпадет 20, то это Двуглавый тролль. Таким троллям проще сражаться с несколькими врагами одновременно. Считается, что персонажи, сражающиеся против Двуглавого тролля, имеют в бою на одну фигуру поддержки меньше (минимум



0), чем есть на самом деле.

Троль						Опыт	8
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
4	+4	+0	14	+2	16	Большой, Двуручное оружие, Возможно Двуглавый	

УПЫРЬ

Упыри очень распространены в Глубокой Тени. Они рождаются, когда человек поедает гнилую плоть, и неизвестно, являются ли упыри случайным результатом влияния Тени, или их преднамеренно создал какой-то злой разум. Как бы то ни было, упыри являются главными падальщиками, пирующими над телами как живых, так и мертвых.

Упирь						Опыт	3
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+2	+0	10	+2	10	Нежить	

УПЫРЬ-ГНИЛЕЦ

На данный момент известно одно не до конца изученное заболевание, которое поражает мертвую плоть упырей, заставляя их медленно гнить. Хотя это хорошие новости в долгосрочной перспективе, но сейчас это приводит к тому, что такие слабеющие упыри являются источником отвратительной инфекции.



Упырь-гнилец						Опыт	2
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+1	+0	10	+0	8	Нежить, Заражение (Сила Цели 14)	

УПЫРЬ-ИЗВЕРГ

Видимо, даже упыри имеют иерархию, и на ее вершине находятся упыри-изверги. Прежде чем стать нежитью, эти существа были великими могущественными воинами. Сейчас это более сильные и жестокие, чем большинство упырей, существа. И их часто можно видеть в качестве предводителей стай нежити.

Упырь-изверг						Опыт	4
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+3	+0	11	+6	14	Нежить	

УПЫРЬ-МЕТАТЕЛЬ

Хотя большинству упырей нравится догонять и разрывать свою жертву на куски, некоторые упыри используют другой подход к охоте и пытаются ранить добычу на расстоянии. Эти упыри, прозванные «метателями», обычно бросают тяжелые куски костей в свою жертву, прежде чем приблизиться и прикончить ее.

Упыри-метатели могут совершать стрелковые атаки на расстоянии до 10 дюймов без модификатора урона.

Упырь-метатель						Опыт	3
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+1	+1	10	+2	10	Нежить, Метает кости	



ЧЕРНЫЙ КОРЕНЬ

Эти крупные растения встречаются по всей Глубокой Тени, в самых темных ее уголках. Черный корень выглядит как неприятный клубок покрытых слизью виноградных лоз, которые извиваются и пульсируют особенно сильно, когда приближается добыча. Хотя эти растения не могут передвигаться, но они атакуют на большом расстоянии своими лозами и корнями.

Черный корень на игровом столе представлен несколькими фигурами. Основная масса растения, его тело - это неподвижный крупный черный корень, который очень сложно повредить стрелковым оружием. Максимальный урон, получаемый черным корнем от атаки луком, арбалетом или метательным ножом, составляет 2 очка. Каждая лоза черного корня является отдельной фигурой, которая может перемещаться по столу. Если тело черного корня убито, все его лозы немедленно гибнут и убираются со стола.

Тело черного корня						Опыт	6
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
-	+3	+0	14	+0	18	2 очка повреждегия стрелковым оружием	

Лоза черного корня						Опыт	0
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Особенности	
6	+1	+0	10	+0	6		



ЛИСТ РЕЙНДЖЕРА

Рейнджер				Уровень		Опыт	
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Текущее Здоровье	Очки Пополнения
Героические Способности и Заклинания						Навыки	
						Акробатика	
						Восприятие	
						Взлом	
						Выживание	
						Древние знания	
						Лазание	
						Лидерство	
						Ловушки	
						Навигация	
Предметы						Оружейное дело	
						Плавание	
						Сила	
						Скрытность	
						Следопыт	
						Чтение рун	
Примечания							



Спутник					Класс		
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Текущее Здор.	Очки Пополн.
Предметы и Навыки						Очки Развития	

Спутник					Класс		
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Текущее Здор.	Очки Пополн.
Предметы и Навыки						Очки Развития	

Спутник					Класс		
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Текущее Здор.	Очки Пополн.
Предметы и Навыки						Очки Развития	



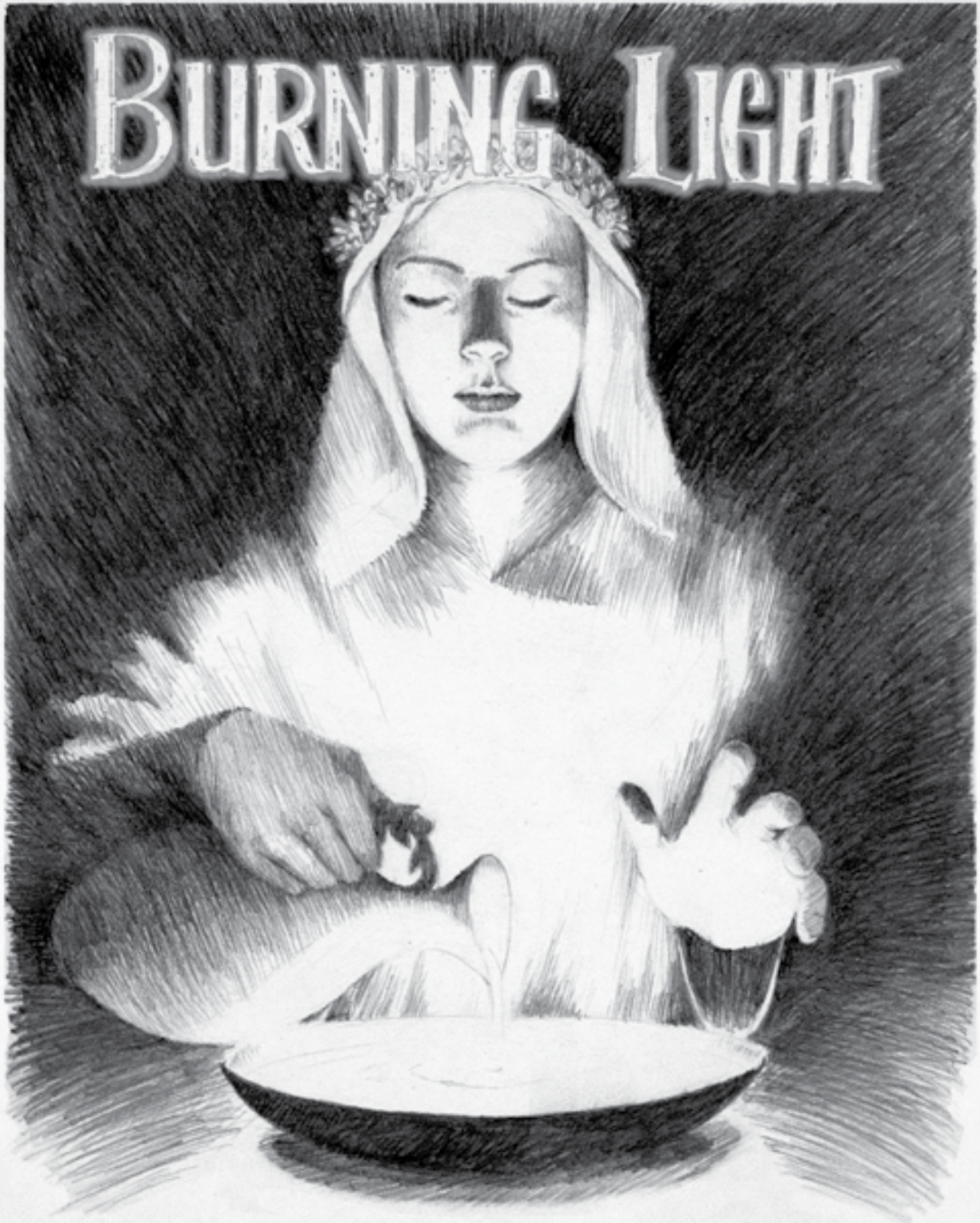
Спутник					Класс		
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Текущее Здор.	Очки Пополн.
Предметы и Навыки						Очки Развития	

Спутник					Класс		
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Текущее Здор.	Очки Пополн.
Предметы и Навыки						Очки Развития	

Спутник					Класс		
Движ.	Бой	Стрел.	Броня	Воля	Здор.	Текущее Здор.	Очки Пополн.
Предметы и Навыки						Очки Развития	



BURNING LIGHT





ОБЖИГАЮЩИЙ СВЕТ

КАМПАНИЯ ДЛЯ
ДЛЯ РЕЙНДЖЕРОВ
5–15 УРОВНЕЙ



ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в *“Обжигающий Свет”*, первое дополнение к *“Рейнджерам Глубокой Тени”*. В этом приключении рейнджеры путешествуют в глубинах темного царства, чтобы исследовать руины монастыря и разыскать мощный исцеляющий артефакт - Графин Святой Эмилии.

Во время этой миссии рейнджеры смогут определить порядок, в котором они исследуют руины, и, следовательно, порядок, в котором они разыгрывают сценарии. В каждом сценарии можно обнаружить улики, открывающие окончательное местоположения Графина Святой Эмилии. Как только рейнджеры узнают, где находится артефакт, они могут перейти к окончательному сценарию. Рейнджеры должны выбирать с умом, потому что, как только они начнут выполнять финальную миссию по поиску Графина, пути назад уже не будет. Им также придется поторопиться - возможно, им удалось добраться до руин без особых столкновений с силами Глубокой Тени, но в ходе сценариев силы зла постепенно осознают присутствие рейнджеров на своих землях и собирают силы, чтобы уничтожить героев.

Если вы уже выполняли задания из книги правил *“Рейнджеры Глубокой Тени”*, вы хорошо понимаете основы игры, и то, как работают сценарии. Тем не менее, *“Обжигающий Свет”* использует несколько новых правил, поэтому обязательно прочитайте всю первую главу прежде чем начнете игру.

Игра в *“Обжигающий Свет”* требует некоторой подготовки. Игрокам нужно будет собрать все фигуры (или, по крайней мере, прокси для этих фигур), которые могут потребоваться в сценариях и подходящие элементы местности. Также игрокам понадобятся распечатанные карт зон. Если в миссии участвуют несколько игроков, то, вероятно, будет удобнее, если один игрок возьмет на себя подготовку к игре. Это облегчит организацию процесса и поможет сохранить некоторые загадки приключения для других игроков. Этот игрок (назовем его “мастер”) должен прочитать все приложения, за



исключением раздела “Заметки”, который не должен читаться кем-либо до тех пор, пока его не попросят сделать это во время игры. Другим игрокам рекомендуется приносить закуски и напитки, чтобы поблагодарить мастера за его тяжелую работу.

КАРТА

В начале следующей главы вы найдете карту руин монастыря Святой Эмилии. Разрушенный монастырь является основной зоной для этого приключения, и все сценарии происходят в пределах монастыря. В руинах есть восемь разных зон - они обозначены буквами от “А” до “Н” на карте. Эти буквы также соответствуют сценариям в книге правил. Игроки могут начать миссию в одном из трех мест: “А”, “В” или “С”. После завершения первого сценария отметьте соответствующую букву на карте крестиком. Это означает, что данный сценарий был завершен, и позже в миссии эту зону рейнджеры могут проходить в безопасности. После этого игроки должны выбрать соседнюю зону, чтобы проходить следующий сценарий.

Например, рейнджеры начинают миссию во дворе (зона “С”). После завершения этого сценария они могут выбрать переход в одну из нескольких зон и, таким образом, в несколько сценариев. Фактически, они могли бы выбрать зоны “А”, “В”, “D”, “Е” или “F” и запустить соответствующий сценарий. Допустим, герои решили отправиться в разрушенную часовню (зона “В”). После завершения этого сценария они могут свободно возвращаться в зону “С”, не играя этот сценарий снова, и могут выбрать любой новый вариант перехода из зоны “С”.

Следует отметить, что зоны “G” и “Н” находятся на втором этаже и доступны только из зоны “F”. Сценарий “I” всегда разыгрывается в конце миссии и не генерируется рейнджерами, идущими по карте монастыря.



ЧТО ТАКОЕ ЗАМЕТКИ?

В самом конце дополнения “Обжигающий Свет” есть большой раздел “Заметки”. Каждая заметка обозначена трехзначным номером. Все заметки представлены в числовом порядке, хотя многие числа пропущены. В определенные моменты во время сценария от игрока может потребоваться проверить заметки (например, см. Заметку 279). Когда это происходит, игрок должен немедленно прервать игру, найти соответствующую заметку и прочитать ее вслух игрокам. В некоторых случаях заметки могут потребовать от игрока сделать Бросок Навыка или Бросок Параметра. Этот бросок предназначается для персонажа, который первым прочитал заметку. Другие заметки могут привести к появлению новых существ или героев. Некоторые заметки могут даже привести игроков к прочтению дальнейших заметок. Все последствия будут подчиняться стандартным правилам игры, если в примечании не указано иное.





КАРТЫ СОБЫТИЙ

Каждый сценарий в миссии имеет шесть вариантов Событий (кроме сценария “I”, который имеет восемь вариантов). Эти события всегда представлены красными карточками в колоде событий. Кроме того, две черные карты из Таблицы Событий Глубокой Тени должны быть добавлены в колоду. Каждый раз, когда вы проходите сценарий, нужно добавить следующие две карты из Таблицы Событий Глубокой Тени. Итак, для первого сценария у вас будет шесть красных карт из Таблицы Событий Сценариев, плюс туз и двойка треф из Таблицы Событий Глубокой Тени. Во втором сценарии вы добавляете в колоду событий следующую пару - тройку и четверку треф.

Таблица Событий Глубокой Тени представляет силы тьмы, постепенно раскрывающие вторжение рейнджеров в свое царство, и шаги, предпринятые, чтобы остановить рейнджеров. Поскольку сценарии продолжают друг друга, Карты Глубокой Тени становятся все более опасными, поскольку силы тьмы подбираются ближе к героям.

Таким образом, все первые восемь сценариев должны содержать колоды событий из восьми карт (шесть красных и две черных). Сценарий “I” немного отличается тем, что в нем используется восемь красных карт событий, но нет черных карт.

МИНИАТЮРЫ

Эта миссия имеет довольно большой потенциал для стычек. Параметры всех возможных для встреч монстров указаны в Бестиарии в основной книге правил. Ниже приведен полный список монстров, с которыми могут столкнуться рейнджеры, чтобы игроки могли подготовить к игре нужные миниатюры. Как всегда, игроки не обязательно должны иметь точную



миниатюру для каждого конкретного монстра. При условии, что все игроки знают, какие миниатюры каких существ изображают, не имеет значения, какая фигурка используется. Тем не менее, если игроки предпочитают использовать соответствующие миниатюры, им может потребоваться следующее:

- 4+ Летучих мышей-вампиров
- 1 Заклинатель
- 1 Черный корень
- 5+ Лоз черного корня
- 6+ Гигантских мух
- 2+ Гигантских змея
- 5+ Гигантских пауков
- 4+ Упыря
- 2+ Упыря-изверга
- 2+ Упыря-метателя
- 2+ Упыря-гнильца
- 1 Змей-упырь
- 2+ Гнолла-лучника
- 2+ Гнолла-бойца
- 1 Гнолл-сержант
- 1 Собака
- 1 Рыцарь
- 2 Огра
- 1 Темный Рыцарь
- 6+ Скелетов
- 2 Скелета-Рыцаря
- 1 Крыло Ужаса
- 1 Измученная душа
- 1 Стервятник
- 2+ Волка
- 2 Зомби



ЭЛЕМЕНТЫ МЕСТНОСТИ

Игрок-мастер должен кратко прочитать сценарии от “А” до “Г”, чтобы убедиться, что подготовлены все необходимые элементы ландшафта, которые понадобятся для сценариев. Опять же, нет необходимости оборудовать стол точно так, как описано в правилах. При условии, что стол имеет правильный размер, а различные объекты находятся, примерно, в правильных местах, не имеет значения, используете ли вы небольшую стопку коробков, чтобы изобразить телегу, или статуэтку, в качестве фонтана.

Это означает, что мастер будет иметь гораздо более полное представление о том, что происходит во время приключения, но это нормально - все еще остается множество загадок и неожиданных событий, которые будут раскрыты только во время игры через чтение заметок.

СЦЕНАРИИ

Все сценарии в миссии длятся девять ходов. Простой способ заметить это - если вы достигли конца хода, а карт событий не осталось, то сценарий заканчивается. Это искусственное ограничение отображает то малое количество времени, что есть у рейнджеров для исследования руин, прежде чем Глубокая Тень сокрушит их.

Несмотря на то, что сценарии проходят в пределах монастыря, герои все еще могут покинуть стол в любое время, в соответствии с базовыми правилами, если в сценарии не указано иное. Персонажи могут сделать это либо для выноса сокровищ, либо просто чтобы спастись.



ТОЧКИ ИНТЕРЕСА

Каждый сценарий имеет “точки интереса”. Это места, в которых персонажи могут взаимодействовать с окружением. Всякий раз, когда герой находится в базовом контакте с точкой интереса, он должен следовать инструкциям, приведенным для этой точки в сценарии. Обычно для этого требуется, чтобы персонаж сделал Бросок Навыка или прочитал заметку, либо и то, и другое. Если игроку требуется сделать Бросок Параметра или Бросок Навыка, он может попытаться сделать это только один раз во время сценария, если не указано иное. Таким образом, игроки, возможно, захотят, чтобы персонаж с наивысшим параметром или навыком делал этот бросок - хотя, конечно, в разгар сражения это не всегда возможно. Животным не разрешается делать какие-либо броски, связанные с точками интереса, и поэтому они будут играть меньшую роль в этой миссии, чем люди.

Игроки, вероятно, захотят сделать несколько маленьких жетонов, чтобы отмечать точки интереса во время каждого сценария.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ КАМПАНИИ

Все сценарии в этой книге представляют одну большую миссию, и каждый сценарий очень быстро следует за предыдущим. По этой причине существует несколько специальных правил для движения по кампании после каждого сценария.

Во-первых, вы должны проверить наличие травм и смертей, как обычно. Однако из-за ограниченного времени персонажи не могут полностью восстановиться до полного Здоровья. После каждого сценария все герои, которые все еще живы, либо восстанавливают 3 очка потерянного Здоровья, либо возвращают половину своего начального Здоровья, в зависимости от того, что дает им больший уровень Здоровья. Кроме того, персонаж, Здоровье



которого все еще находится ниже стартового уровня, может попытаться восстановить 2 очка Здоровья, если другая фигура совершит успешный Бросок Выживания (Сила Цели 12). Персонаж может либо запросить Бросок Выживания для себя, либо попытаться сделать его для другой фигуры, но не оба действия одновременно. Герой может сделать только один Бросок Выживания после каждого сценария, и, хотя одна фигура может запросить несколько Бросков Выживания, она может восстановить Здоровье только за один успешный бросок.

Наконец, если у какого-либо персонажа есть целительные заклинания, которые не использовались в сценарии, он может разыграть их здесь. Обратите внимание, что все вышеперечисленные правила исцеления используются до того, как применяется какой-либо из штрафов к Здоровью персонажей из-за таких вещей, как заражение или тяжелое ранение - такие штрафы налагаются в следующем сценарии.

После этого рейнджеры должны рассчитать свой опыт и повысить свой уровень, как обычно, а спутники должны получить заслуженные Очки Развития. Игроки также должны бросить кубик по таблице сокровищ как обычно. Рейнджеры не могут набирать новых спутников во время исследований руин монастыря. Тем не менее, если им повезет, они могут найти небольшую помощь на своем пути.

Наконец, в отличие от обычных сценариев, игроки могут использовать зелья и травы перед началом сценария, если они хотят, чтобы им не приходилось тратить на это действие во время сценария.

ОЧКИ ОПЫТА

В отличие от начальных миссий, сценарии в этой книге не содержат специальных наград с Очками Опыта. Вместо этого игроки получают Очки Опыта за каждого убитого противника. Количество Очков Опыта можно найти в параметрах монстра в Бестиарии в основной книге правил. Иногда, читая Заметки, рейнджеры награждаются Бонусными Очками Опыта. Важно, чтобы, по крайней мере, один игрок занимался подсчетом Очков Опыта во



время сценария.





МИССИЯ: ОБЖИГАЮЩИЙ СВЕТ

Неделю назад один из ваших товарищей-рейнджеров наткнулся на лагерь, сопровождая лорентийку, спасенную от стаи гноллов в Глубокой Тени. Во время своего отчета рейнджер упомянул, что видел руины монастыря Святой Эмилии, бывшего когда-то крупнейшим домом исцеления в Лорентии. Говорят, что монахини никогда не отворачивались ни от кого, кто приходил к ним из-за болезней, и что они излечивали страждущих благодаря мощному магическому артефакту - Графину Святой Эмилии, также известному как Графин Обжигающего Света. Вода, налитая из этого серебряного Графина на рану, вымывает из нее любые инфекции и яды. Рейнджер не подошел к монастырю, но, насколько он мог судить, место казалось заброшенным. Стены были разбиты, а несколько башен рухнули.

Вскоре после этого вас вызвало командование. Капитан объяснил ситуацию и поручил вам отправиться в Глубокую Тень, пробраться к руинам монастыря и, если возможно, найти Графин Святой Эмилии. Его целительные силы могут спасти много жизней и дать бесценное преимущество в продолжающейся войне.

Собрав свой отряд и необходимое снаряжение, вы отправляетесь в путь. Вы пошли дорогой, известной как Сломанные Ступени, и спустились в Тень, медленно пробираясь по заболоченной местности. Следуя карте, предоставленной капитаном, вы продолжали движение, пока под вашими ногами не оказалась бесплодная, каменистая земля. Вы проводили ночи, засыпая в канавах и неглубоких пещерах, уклонялись от патрулей гноллов и других мерзких существ, питались сухими пайками и всем, что можно было поймать - обычно то были змеи. К счастью, на карте были отмечены несколько небольших озер и ручьев с пресной водой, где вы могли утолить свою жажду и пополнить запасы воды.

На восьмой день путешествия вы впервые увидели монастырь. Его руины стояли на вершине скалы, видимые на мили вокруг, даже в вечном мраке.



Сознавая, что кто-то в монастыре имеет значительное преимущество и может наблюдать, как вы подбираетесь к своей цели, вы двигались осторожно, перебегая от камня к камню, всегда оставаясь в тени. Наконец, вы достигли стен монастыря...

НАЧАЛО МИССИИ

Именно здесь начинается ваше приключение в стенах монастыря Святой Эмилии. После быстрой разведки вы понимаете, что есть три способа войти в монастырь:

- Если вы хотите войти через главные ворота, начните с игры в **Сценарий “А”**.
- Если вы хотите войти через разрушенную часовню, начните с игры в **Сценарий “В”**.
- Если вы хотите войти через проломы в стенах прямо во двор, начните с игры в **Сценарий “С”**.

После того, как вы закончите выбранный вами сценарий, вы можете перейти в любую зону, прилегающую к этому сценарию, и начать связанный с ней сценарий и т.д., пока не изучите все восемь зон или пока не почувствуете уверенность в том, что знаете местоположение Графина.



ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Миссия продолжается до тех пор, пока либо все рейнджеры не будут убиты, либо не изучены все восемь зон, или пока игроки не почувствуют уверенность в том, что знают местоположение Графина.

После любого сценария вы можете начать окончательный поиск Графина при условии, что вы сыграли сценарий, связанный с зоной, в которой вы полагаете, находится артефакт. Например, вы не можете начать свой финальный поиск Графина в Разрушенной Часовне (зона “В”), если вы не играли в Сценарий “В”.

Помните, однако, что у вас есть только один шанс совершить этот финальный поиск, поэтому вы должны быть уверены, что вы определили правильную зону. Если вы сыграли все восемь сценариев, вы должны выбрать



место для вашего финального поиска, независимо от того, уверены ли вы в правильности своего выбора или нет!

Всякий раз, когда вы начинаете свой финальный поиск, используйте параметры ниже. Если вы хотите начать свой финальный поиск в ...

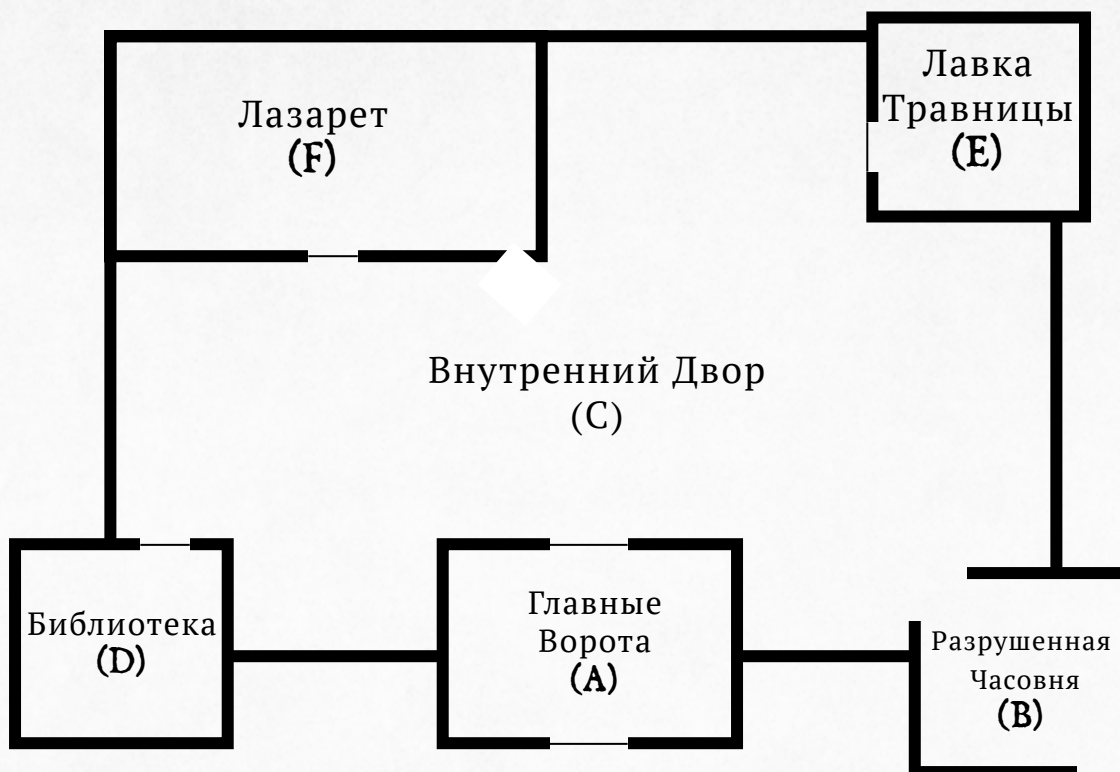
- Главных воротах (зона “А”), см. *Заметку 135.*
- Разрушенной часовне (зона “В”), см. *Заметку 294.*
- Внутреннем дворе (зона “С”), см. *Заметку 383.*
- Библиотеке (зона “D”), см. *Заметку 456.*
- Лавке травницы (зона “Е”), см. *Заметку 533.*
- Лазарете (зона “F”), см. *Заметку 688.*
- Келье настоятельницы (зона “G”), см. *Заметку 734.*
- Общих спальнях (зона “H”), см. *Заметку 892.*

ПОСЛЕДНИЙ СОВЕТ

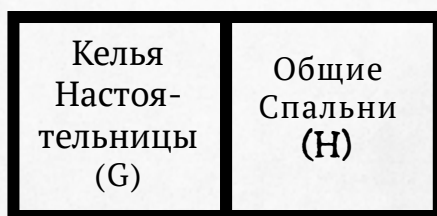
В зависимости от уровня рейнджеров, игроки могут посчитать первые пару сценариев слишком легкими, но помните, что эта кампания может длиться до девяти сценариев; игроки не смогут набирать новых спутников и не всегда будут восстанавливать полное здоровье. Не поддавайтесь этому ложному чувству безопасности!



НИЖНИЙ УРОВЕНЬ МОНАСТЫРЯ



ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ МОНАСТЫРЯ





СЦЕНАРИЙ “А”: ГЛАВНЫЕ ВОРОТА

Еще до того, как вы ступили за ворота, вас начинает одолевать зловоние гниющих тел. В слабом свете, который проникает сквозь разрушенные двери, вы можете увидеть три тела, свисающих с цепей в потолке. Они висят здесь уже долгое время. Когда вы входите внутрь, в тени боковой комнаты вырисовывается огромный и угрожающий силуэт. Через мгновение слабый свет падает на фигуру в тени, и вы видите огромного огра, покрытого засохшей кровью, который сжимает грубую дубину...

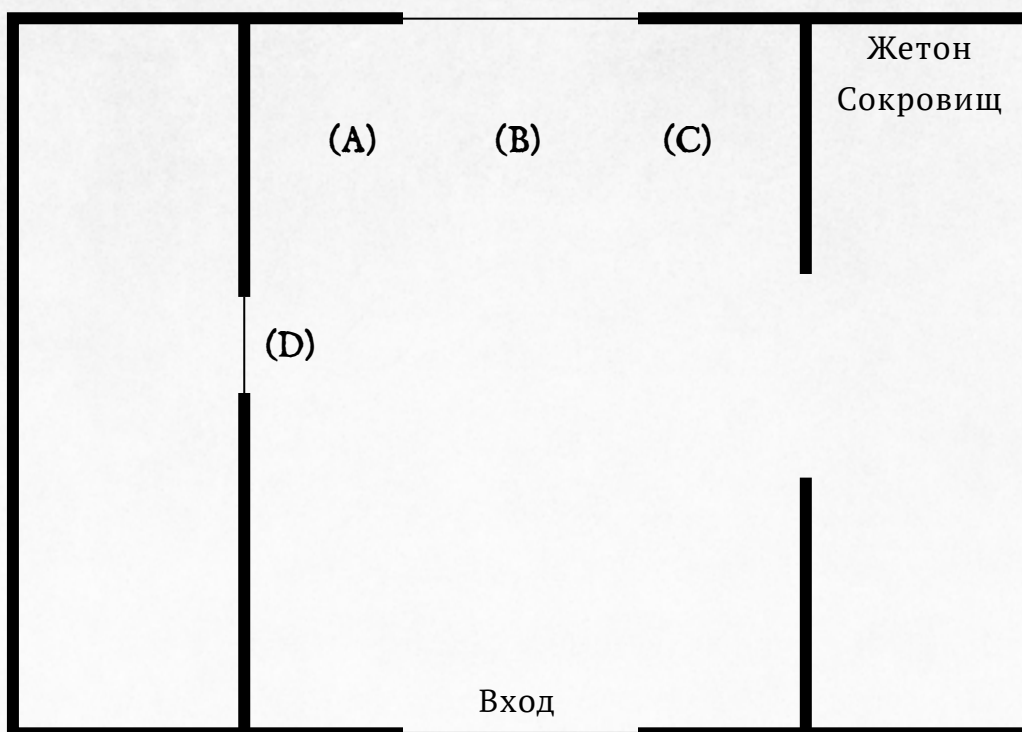
РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается за столом 60х90см, который разделен на три части. Основная комната должна быть размером 60х60см, она содержит два больших дверных проема, установленных напротив друг друга по границам стола. Один из проемов служит отправной точкой для отрядов рейнджеров. Три тела, свисающие с цепей, расположены в линию в 4 дюймах от края стола напротив точки входа героев и около 6 дюймов друг от друга. С левой стороны стола располагается комната размером 60х15см, которая полностью отделена от остальной части стола стеной. Стена должна содержать одну запертую дверь. На правой стороне стола расположена еще одна комната размером 60х15см, она отделена от остальной части стола стеной, которая разрушена посередине. В углу этой комнаты, в точке, наиболее удаленной от зоны входа героев, находится жетон сокровищ. Остальная часть стола должна быть покрыта камнями и мусором.

Поместите одного упыря в случайный угол главной комнаты.



Главные Ворота (А)



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Игроки должны выбрать одного персонажа, чтобы сделать Бросок Скрытности (Сила Цели 12) или Бросок Следопыта (Сила Цели 10). Если бросок удачен, поместите огра в дальний угол рядом с жетоном сокровищ. В случае неудачи, поместите огра в центр стола. В любом случае, игроки должны разместить все свои фигуры в пределах 3 дюймов от входа.

Герои могут покинуть стол только через точку входа или через выход напротив нее. Целевой Точкой для этого сценария является Точка Интереса “В”.



Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Рой мелких насекомых поднимается из кучи мусора и заполняет комнату. Каждый герой должен сделать Бросок Воли (Сила Цели 12) или пропустить следующую активацию.
Красная 2	Игроки слышат жуткий смех и поворачиваются, как раз вовремя, чтобы увидеть второго огра, заходящего в комнату. Разместите огра рядом с дверным проемом напротив точки входа героев.
Красная 3	Вдруг здание начинает сильно дрожать, и герои понимают, что они попали в землетрясение. Каждый персонаж должен сделать Бросок Движения (Сила Цели 16) или пропустить следующую активацию.
Красная 4	Одна из множества цепей, свисающих с потолка, внезапно обматывается вокруг щиколотки героя. Выберите случайного персонажа. Он должен сделать немедленный Бросок Движения (Сила Цели 20) или будет связан цепью и не сможет передвигаться. После связывания фигура может делать одну попытку за ход для совершения Броска Силы (Сила цели 20), чтобы избавиться от пут. Герой получает +4 к этому броску за каждую соседнюю дружественную фигуру. Герой может оставаться связанным до конца сценария. Монстры игнорируют связанных героев. Если персонаж избавляется от цепей или успешно уклоняется от них, получите 4 Очка Опыта.
Красная 5	Мертвое тело, незаметно лежащее на полу, внезапно оживает и нападает на героев. Поместите зомби в случайно выбранный угол главной комнаты.
Красная 6	Мертвое тело, незаметно лежащее на полу, внезапно оживает и нападает на героев. Поместите зомби в случайно выбранный угол главной комнаты.



Точки Интереса	
Точка	Результат
А	Тело, висящее на этой цепи, одето как один из охранников монастыря. Сделайте Бросок Восприятия (Сила Цели 12). В случае успеха см. <i>Заметку 112</i> .
В	Тело другого из охранников монастыря. Сделайте Бросок Выживания (Сила Цели 18). В случае успеха см. <i>Заметку 286</i> . В случае неудачи см. <i>Заметку 361</i> .
С	Это тело отличается от двух других. На самом деле, при ближайшем рассмотрении вы узнаете ливрею лорентийского королевского посланника. Сделайте Бросок Восприятия (Сила Цели 8). В случае успеха см. <i>Заметку 472</i> .
Д	Дверь в боковую комнату заперта, замок старый и ржавый. Сделайте Бросок Взлома (Сила Цели 10) или Бросок Силы (Сила Цели 14), чтобы открыть дверь. Вы можете делать эти броски любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 622</i> .

ПРОДВИЖЕНИЕ

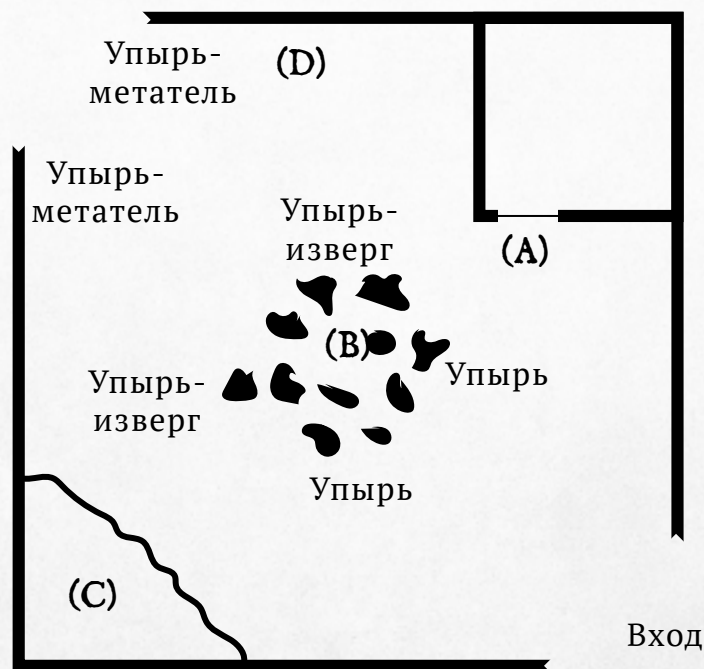
Из этой локации игроки могут перейти в Зону “В” или Зону “С”.



СЦЕНАРИЙ “В”: РАЗРУШЕННАЯ ЧАСОВНЯ

Когда-то эта башня была высотой четыре этажа, но теперь осталось лишь несколько фрагментов второго уровня. Кажется, будто бы гигантский кулак ударил в угол строения, полностью разделив руины на две половины. Когда вы пробираетесь внутрь, то сразу понимаете, что это когда-то была часовня. Пол устилают разбитые статуи, разорванные молитвенники и оплавленные свечи. Есть даже одно нетронутое витражное окно, чернеющее во мраке. Шагнув дальше в руины часовни, вы быстро понимаете, что вы там не одни.

Разрушенная Часовня (В)





РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается на столе размером 75х75см, представляющем внутреннюю часть башни. Два противоположных угла стола ограничивают разбитые стены. Один из этих проемов служит точкой входа героев. В углу слева от точки входа находится небольшой выступ - все, что осталось от второго этажа, высота выступа составляет 4 дюйма над землей. В углу справа располагается небольшая комната размером 4х4 дюйма с одной дверью. В центре главного помещения навалена большая куча мусора около 4 дюймов в диаметре. Два упыря стоят рядом с кучей мусора на стороне, обращенной к точке входа героев. Два упыря-изверга стоят рядом с кучей мусора на стороне, дальней от точки входа героев. Два упыря-метателя стоят у разбитой стены, дальней от точки входа.

Все герои располагаются в пределах 3 дюймов от точки входа.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Герои могут покидать стол только через точку входа или через пролом в башне в противоположной стороне от точки входа.

Целевой точкой для этого сценария является Точка Интереса “D”.



Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Из-под груды мусора выползает змей-упырь. Поместите змея в случайную точку рядом с кучей.
Красная 2	С громким треском несколько больших камней падают с верхних уровней башни. Произвольно выберите трех героев на столе и совершите стрелковую атаку +0 по каждому из них.
Красная 3	Три ярких звезды внезапно начинают сиять сквозь темные облака над головой. Выберите одного персонажа на столе, чтобы сделать Бросок Навигации (Сила Цели 12). В случае успеха см. <i>Заметку 199</i> .
Красная 4	Упырь-гнилец внезапно выпрыгивает из тени. Выберите одного случайного героя. Эта фигура должна сделать Бросок Выживания (Сила Цели 8). В случае неудачи вступайте в бой с упырем-гнильцом. Если бросок удачен, поместите гнильца в любом месте стола на расстоянии 3 дюймов от выбранного персонажа.
Красная 5	Большой упырь, несущий мешок с костями, взбирается по стене на выступ в левой части помещения. Поместите упыря-метателя на выступ.
Красная 6	Пара упырей выползает из дыры в земле. Разместите двух упырей прямо под выступом в левой части помещения.



Точки Интереса	
Точка	Результат
А	Небольшая комната закрыта простой дверью без замка. Как только игрок открывает дверь (что требует действия), см. <i>Заметку 792</i> .
В	Большая куча мусора, состоящая из сломанных стульев и статуй, изодранных церковных одеяний и сожженных молитвенников. Сделайте Бросок Древних Знаний (Сила Цели 10). В случае успеха см. <i>Заметку 818</i> .
С	Все, что осталось от второго этажа - это небольшой настил из старых досок, на котором лежит ларец с красивой резьбой. Сделайте Бросок Акробатики (Сила Цели 12) или Бросок Лазания (Сила Цели 8), чтобы подняться на выступ. Игроки могут совершать эти броски любое количество раз. Как только фигура взобралась на выступ, поместите жетон с сокровищем рядом с фигурой.
Д	Здесь расположено темное витражное окно. Во мраке трудно разобрать, что изображено на витраже. Сделайте Бросок Воли. Если результат составляет 8 или более, см. <i>Заметку 901</i> . Если результат составляет 12 или более, см. <i>Заметку 214</i> . Если результат составляет 16 или более, см. <i>Заметку 567</i> .

ПРОДВИЖЕНИЕ

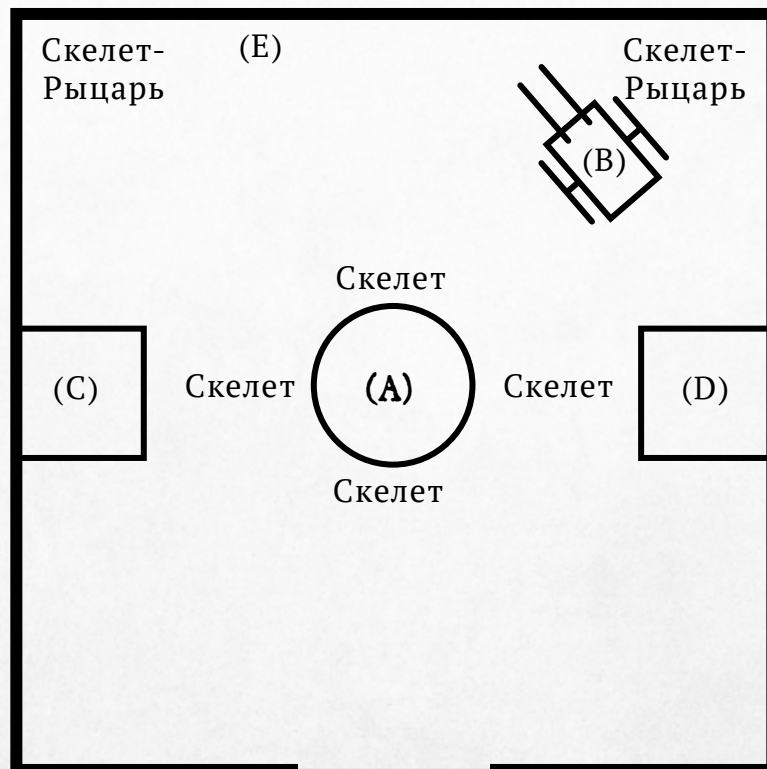
Из этой локации игроки могут перейти в Зону “А” или в Зону “С”.



СЦЕНАРИЙ “С”: ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Когда вы входите во внутренний двор, перед вами раскрывается мрачная сцена. Тела лежат повсюду - несколько охранников, но в основном монахи. Несчастные погибли в страшных муках, многие были разорваны на части, а их останки брошены гнить на земле. Фонтан, наполненный гнилой водой, стоит посреди двора, а рядом с ним - большая разбитая телега. Вдруг вы слышите сухой стук старых костей - четыре скелета поднимаются из-под мертвых тел и поворачивают свои пустые глазницы в вашу сторону.

Внутренний Двор (С)





РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается на столе размером 75х75см, представляющем внутреннюю часть двора. Дверной проем располагается в центре одного края стола и является точкой входа героев. Все герои начинают игру в пределах 3 дюймов от этой двери. Фонтан, украшенный статуей, наполнен затхлой водой и находится в центре стола. Четыре скелета стоят в контакте с фонтаном, образуя грубый круг.

Во дворе располагаются два маленьких сарая, по одному в центре противоположных границ стола, перпендикулярных краю, в котором находится точка входа. Разбитая тележка занимает дальний правый угол, и что-то наскоро нацарапано на стене в дальнем левом углу. По одному скелету-рыцарю располагается в двух углах напротив точки входа героев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Во время этого сценария герои могут покинуть стол через любой его край. Целевой точкой для этого сценария является Точка Интереса “С”.



Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Поместите трех скелетов в случайный угол стола.
Красная 2	Поместите двух скелетов-рыцарей в случайный угол стола.
Красная 3	Пара зомби вырываются из воды фонтана. Любой герой, находящийся в контакте с фонтаном, должен сделать Бросок Движения (Сила Цели 20). Если только один персонаж терпит неудачу, поместите обоих зомби в бой с ним. Если два героя терпят неудачу, поместите по одному зомби в бой с каждой фигурой. Если более двух героев терпят неудачу, случайным образом определите, с какими двумя персонажами завязали бой зомби. Если рядом с фонтаном нет героев, или если никто из них не провалил Бросок Движения, разместите зомби в контакте с фонтаном, как минимум, на расстоянии как минимум в 1 дюйме от любого героя.
Красная 4	Поместите скелета-рыцаря и двух скелетов в случайный угол стола.
Красная 5	Поместите измученную душу на тележку.
Красная 6	Поместите упыря-метателя в случайный угол стола.



Точки Интереса	
Точка	Результат
А	Посреди фонтана с затхлой водой стоит статуя святой Эмилии. В одной руке она держит Графин Обжигающего Света. Сделайте Бросок Восприятия (Сила Цели 6). Если результат равен 6 или больше, см. <i>Заметку 315</i> . Если результат равен 10 или выше, см. <i>Заметку 702</i> . Если результат равен 16 или выше, см. <i>Заметку 989</i> .
В	В углу двора стоит большая телега, одно из ее деревянных колес лежит рядом. Вы замечаете длинную, тонкую руку, свешивающуюся с края телеги. Сделайте Бросок Силы (Сила Цели 12). Вы можете сделать этот бросок любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 151</i> .
С	Этот сарай заперт. Сделайте Бросок Взлома (Сила Цели 8) или Бросок Силы (Сила Цели 15), чтобы открыть дверь. Вы можете делать эти броски любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 238</i> .
Д	Этот сарай заперт. Сделайте Бросок Взлома (Сила Цели 8) или Бросок Силы (Сила Цели 15), чтобы открыть дверь. Вы можете делать эти броски любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 444</i> .
Е	Текст на каком-то древнем языке был поспешно нацарапан на каменной стене. Сделайте Бросок Чтения рун (Сила Цели 15). Вы можете делать эти броски любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 649</i> .

ПРОДВИЖЕНИЕ

Из этой локации игроки могут перейти в Зоны “А”, “В”, “С”, “Е” или в Зону “F”.



СЦЕНАРИЙ “D”: БИБЛИОТЕКА

Открыв полуразвалившуюся дверь в башню, вы обнаруживаете, что почти весь пол комнаты рухнул, а подвал затоплен. Остался лишь узкий участок, по которому можно добраться до лестницы на верхние этажи. Обгоревшие книги и клочки бумаги плавают в воде. Осталось лишь несколько островков, в том числе, один в дальнем углу, где стоит практически неповрежденный книжный шкаф. Все кажется неподвижным и безжизненным, пока вы не замечаете мелкую рябь на воде...

РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается на двух полях размером 60х60см, представляющих два этажа башни. Первое поле представляет нижний этаж, который почти полностью затоплен. В середине одного края стола разместите дверной проем, служащий точкой входа героев. В дальнем правом углу установлена лестница, ведущая на верхний этаж. Между дверным проемом и лестницей вдоль стены проходит дорожка шириной 2 дюйма. В центре стола находится небольшой остров с двумя гигантскими водяными змеями. В дальнем левом углу находится маленький островок с книжным шкафом.

Второе поле представляет собой второй этаж. Поместите лестницу в угол, соответствующий ее положению на первом поле. Лестница выходит в основную комнату размером 45х60см. В дальней от лестницы части комнаты находится пара комнат поменьше, размером 15х30см. По центру главной комнаты располагается письменный стол, несколько книжных шкафов стоят



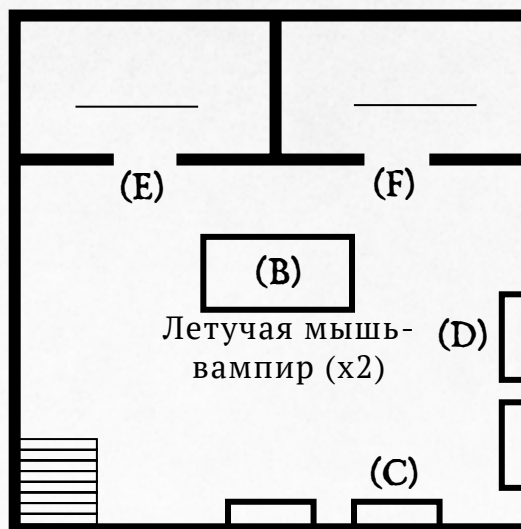
у стен. Поместите пару летучих мышей-вампиров на письменный стол.

Все герои начинают сценарий в любом месте на затопленном нижнем уровне, в пределах 12 дюймов от точки входа.

Библиотека (D)



Нижний уровень



Верхний уровень

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Вода на нижнем уровне считается глубокой водой. Герои могут покинуть стол только через точку входа на нижнем уровне. Персонажи перемещаются вверх и вниз по лестнице без штрафа за движение.

В этом сценарии нет Целевой Точки.



Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Выберите одного случайного персонажа на нижнем уровне. Эта фигура должна сделать Бросок Восприятия (Сила Цели 12). В случае неудачи поместите гигантскую водяную змею в бой с этим персонажем. Если бросок удачен, поместите гигантскую водяную змею в любом месте в пределах 3 дюймов от фигуры. Если на нижнем уровне нет персонажей, игнорируйте эту карту.
Красная 2	Лестница между этажами башни рушится со страшным грохотом. Любая фигура, находящаяся на лестнице, подвергается атаке +4. Теперь, чтобы перемещаться между этажами, персонажи должны тратить действие и делать успешный Бросок Лазания (Сила Цели 10).
Красная 3	Два скелета появляются рядом с лестницей на уровне, где находится большая часть персонажей. Если количество фигур на уровнях одинаково, выберите случайным образом.
Красная 4	Один из героев внезапно чувствует внутреннюю силу. Выберите одного случайного персонажа. Эта фигура может активироваться в фазе рейнджера и получает три действия при активации. Фигура не может активироваться два раза за ход.
Красная 5	Выберите случайного персонажа - он замечает светящуюся руну. Герой должен сделать Бросок Восприятия (Сила Цели 14) или Чтения Рун (Сила Цели 10). В случае успеха он распознает в руне ловушку и избегает ее. В случае неудачи персонаж подвергается немедленной магической атаке +3, любые другие фигуры в пределах 2 дюймов от ловушки также подвергаются магической атаке +3. Если ловушки удалось избежать, получите 4 Очка Опыта.
Красная 6	Пара летучих мышей-вампиров появляется из дыры в потолке на втором этаже. Поместите двух летучих мышей-вампиров на письменный стол.



Точки Интереса	
Точка	Результат
А	Единственный книжный шкаф, оставшийся на нижнем уровне, находится на маленьком островке. Сделайте Бросок Навигации (Сила Цели 8). В случае успеха см. <i>Заметку 269</i> .
В	Тело женщины средних лет лежит на полу рядом с письменным столом, в одной руке она все еще держит испачканное чернилами перо. На столе - свиток, наполовину заполненный письменах на каком-то древнем языке. Сделайте Бросок Чтения Рун (Сила Цели 8). Если результат равен 8 или более, см. <i>Заметку 502</i> . Если результат равен 12 или более, см. <i>Заметку 846</i> .
С	Большинство книг на полке - это непонятные религиозные трактаты, которые вас не интересуют. Сделайте Бросок Древних Знаний (Сила Цели 12). В случае успеха см. <i>Заметку 337</i> .
Д	Когда вы прикасаетесь к одной из книг в этом книжном шкафу, вы слышите странный жужжащий звук. См. <i>Заметку 499</i> . После прочтения этой заметки сделайте либо Бросок Древних Знаний (Сила Цели 10), либо Бросок Чтения Рун (Сила Цели 10). В случае успеха см. <i>Заметку 927</i> .
Е	Дверь в эту комнату заперта. Сделайте Бросок Взлома (Сила Цели 6) или Бросок Силы (Сила Цели 8), чтобы открыть дверь. Этот бросок может быть сделан любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 172</i> .
Ф	Дверь в эту комнату заперта. Сделайте Бросок Взлома (Сила Цели 6) или Бросок Силы (Сила Цели 8), чтобы открыть дверь. Этот бросок может быть сделан любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 609</i> .

ПРОДВИЖЕНИЕ

Из этой локации игроки могут перейти только в Зону "С".



СЦЕНАРИЙ “Е”: ЛАВКА ТРАВНИЦЫ

Когда вы протискиваетесь через сломанную дверь во мрак башни, вам в нос с силой ударяет огромное разнообразие ароматов: базилик, тимьян, розмарин, фарлайт и даже нотки нескольких трав, которые вы не можете распознать. Через мгновение другой запах, тошнотворно сладковатый, перебивает все остальные ароматы.

Внутри полумрака башни вы можете разглядеть многочисленные сушильные стеллажи и шкафы вдоль стен, огромный аптекарский стол стоит в центре комнаты. Пол помещения полностью покрыт грунтом. В темноте дальнего угла лавки вы замечаете что-то еще - чудовищное растение, блестящее от липкого сока. Его похожие на щупальца лозы извиваются в воздухе. Неожиданно корень или лоза вырывается из-под земли и обвивается вокруг ноги одного из ваших спутников.

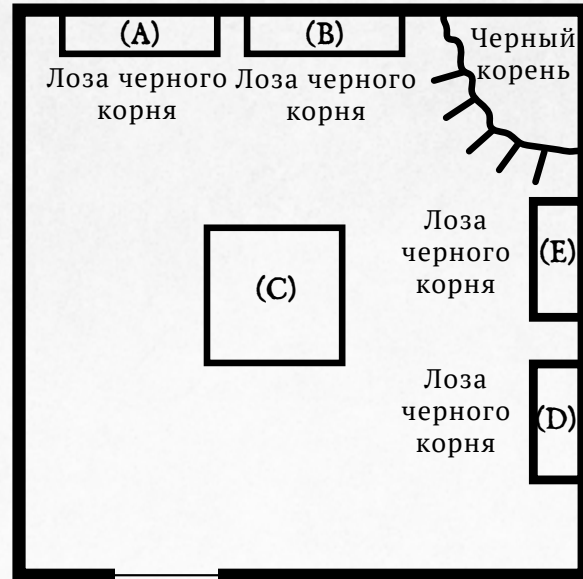
РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается за столом 75х75см. В одном углу стола разместите дверь, которая будет служить точкой входа для героев. Большой аптекарский стол располагается в центре комнаты. В углу, противоположном точке входа, поместите черный корень. У каждой из двух стен, примыкающих к черному корню, поставьте по два шкафа, равномерно распределив их вдоль стены. Остальная часть комнаты должна быть заполнена камнями и грунтом. Поместите по одной лозе черного корня у Точек Интереса “А”, “В”, “D” и “Е”.

Разместите всех героев в пределах 3 дюймов от точки входа.



Лавка Травницы (Е)



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В башне действительно темно. Максимальная линия видимости - 12 дюймов. Прежде чем сценарий начнется, выберите одного случайного героя и поместите с ним в бой лозу черного корня. Персонажи могут покинуть стол только через точку входа.

Целевой Точкой для этого сценария является точка входа.



Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Выберите случайного персонажа. Лоза черного корня вырывается из-под земли прямо перед ним. Герой должен сделать Бросок Движения (Сила Цели 14). В случае успеха разместите лозу в любом месте в пределах 3 дюймов от этой фигуры. В случае неудачи поместите лозу в бой с персонажем.
Красная 2	Выберите случайного персонажа. Лоза черного корня вырывается из-под земли прямо перед ним. Герой должен сделать Бросок Движения (Сила Цели 14). В случае успеха разместите лозу в любом месте в пределах 3 дюймов от этой фигуры. В случае неудачи поместите лозу в бой с персонажем.
Красная 3	Выберите одного случайного персонажа. Эта фигура должна немедленно сделать Бросок Воли (Сила Цели 12). В случае неудачи, герой теряет свою следующую активацию. Если бросок удачен, см. Заметку 822.
Красная 4	Поместите по одной лозе черного корня у Точек Интереса “В” и “D”.
Красная 5	Поместите одну лозу черного корня у Точки Интереса “С”
Красная 6	Поместите две гигантские мухи рядом с точкой входа.



Точки Интереса	
Точка	Результат
А	Сильно поврежденный книжный шкаф. Используйте одно действие, чтобы открыть этот шкаф и прочитать <i>Заметку 975</i> .
В	Закрытый книжный шкаф. Сделайте Бросок Взлома (Сила Цели 10) или Бросок Силы (Сила Цели 16), чтобы открыть шкаф. Игроки могут делать этот бросок любое количество раз. Открыв шкаф см. <i>Заметку 884</i> .
С	Большой стол аптекаря. Сделайте Бросок Восприятия (Сила Цели 12). В случае успеха см. <i>Заметку 398</i> .
Д	Закрытый книжный шкаф. Сделайте Бросок Взлома (Сила Цели 10) или Бросок Силы (Сила Цели 16), чтобы открыть шкаф. Игроки могут делать этот бросок любое количество раз. Открыв шкаф см. <i>Заметку 229</i> .
Е	Открытый книжный шкаф. Используйте одно действие, чтобы осмотреть этот шкаф и прочтите <i>Заметку 128</i> .

ПРОДВИЖЕНИЕ

Из этой локации игроки могут перейти только в Зону “С”.



СЦЕНАРИЙ “F”: ЛАЗАРЕТ

В свое время лазарет монастыря Святой Эмилии прославился во всей Лорентии и даже в Алладоре благодаря своим успехам в излечении больных и раненых. Теперь стены лазарета разрушены, а двери разбиты. Внутри вы обнаруживаете обилие гигантских паутин, протягивающихся от одной стороны залы к другой. В помещении находится множество коек, также покрытых гигантскими коконами из паутины. Мечами вы прорубаете себе путь сквозь этот липкий хаос, и прекрасно понимаете, что «там, где паутины, там и пауки» ...

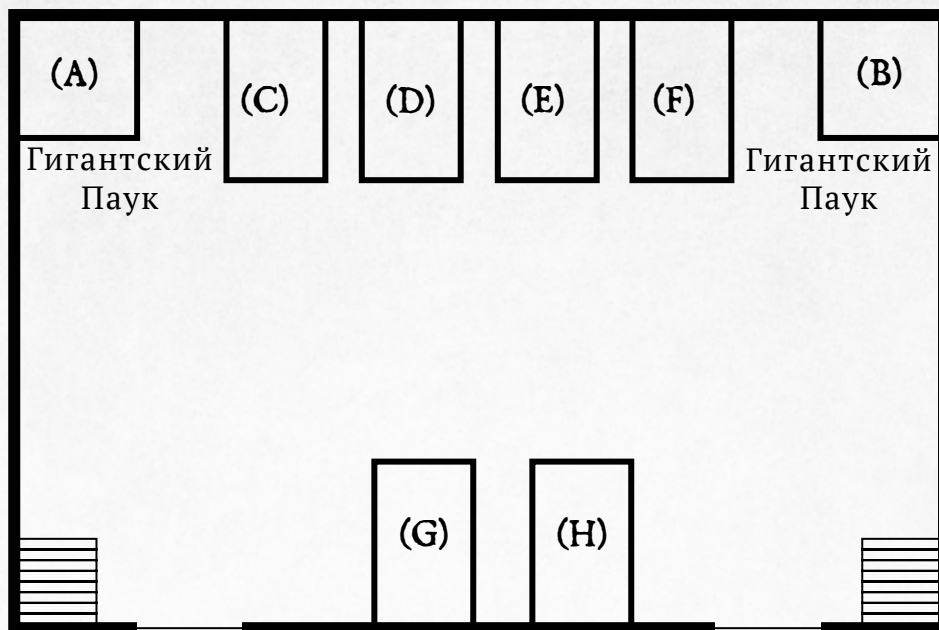
РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается за столом 90х60см. Расположите два дверных проема, оба на одной длинной стороне стола, каждый на расстоянии 8 дюймов от угла, содержащего лестницу, ведущую на верхний этаж (второй этаж не используется в этом сценарии). Пара больших шкафов занимают углы у противоположной стены. В помещении находится шесть коек: две - у стены между дверными проемами, и четыре - у противоположной стены, равномерно распределенные между шкафами.

По одному гигантскому пауку располагается перед каждым из шкафов. Игроки размещают всех персонажей на столе в пределах 3 дюймов от дверного проема (игроки могут размещать часть своих фигур рядом с одним дверным проемом, а часть - рядом с другим).



Лазарет (F)



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Весь стол покрыт толстыми липкими паутинами, которые затрудняют передвижение и бой. В этом сценарии вся территория считается труднопроходимой местностью. Кроме того, все фигуры (кроме гигантских пауков, которые умело передвигаются и сражаются на паутине) получают штраф -1 к Бою. Герои могут покинуть стол только через две двери.

В этом сценарии персонажи всегда находятся на линии видимости для гигантских пауков, независимо от ландшафта.

В этом сценарии нет целевой точки.



Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Поместите одного гигантского паука на Точку Интереса “С”.
Красная 2	Поместите по одному гигантскому пауку на Точки Интереса “G” и “H”.
Красная 3	Поместите по одному гигантскому пауку на Точки Интереса “D” и “F”.
Красная 4	Каждый персонаж должен сделать Бросок Силы (Сила Цели 12) или запутаться в паутине, потеряв свою следующую активацию.
Красная 5	Каждый персонаж должен сделать Бросок Силы (Сила Цели 12) или запутаться в паутине, потеряв свою следующую активацию.
Красная 6	Огромная паутина, висящей под потолком, рвется, и тысячи крошечных пауков падают на героев. Сделайте атаку +0 против каждого из персонажей. Эта атака наносит -2 очка урона, но она ядовита.

Точки Интереса	
Точка	Результат
А	Закрытый шкаф. Персонаж может попытаться открыть его с помощью Броска Взлома (Сила Цели 10) или Броска Силы (Сила Цели 15). Игрок может делать этот бросок любое количество раз. В случае успеха см. Заметку 945.
В	Закрытый шкаф. Персонаж может попытаться открыть его с помощью Броска Взлома (Сила Цели 10) или Броска Силы (Сила Цели 15). Игрок может делать этот бросок любое количество раз. В случае успеха см. Заметку 837.



С	Гигантский паучий кокон полностью окутал кровать. Сделайте Бросок Силы (Сила Цели 8), чтобы раскрыть его. Игрок может делать этот бросок любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 718.</i>
D	Гигантский паучий кокон полностью окутал кровать. Сделайте Бросок Силы (Сила Цели 8), чтобы раскрыть его. Игрок может делать этот бросок любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 675.</i>
Е	Гигантский паучий кокон полностью окутал кровать. Сделайте Бросок Силы (Сила Цели 8), чтобы раскрыть его. Игрок может делать этот бросок любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 598.</i>
F	Гигантский паучий кокон полностью окутал кровать. Сделайте Бросок Силы (Сила Цели 8), чтобы раскрыть его. Игрок может делать этот бросок любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 407.</i>
G	Гигантский паучий кокон полностью окутал кровать. Сделайте Бросок Силы (Сила Цели 8), чтобы раскрыть его. Игрок может делать этот бросок любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 355.</i>
Н	Гигантский паучий кокон полностью окутал кровать. Сделайте Бросок Силы (Сила Цели 8), чтобы раскрыть его. Игрок может делать этот бросок любое количество раз. В случае успеха см. <i>Заметку 251.</i>

ПРОДВИЖЕНИЕ

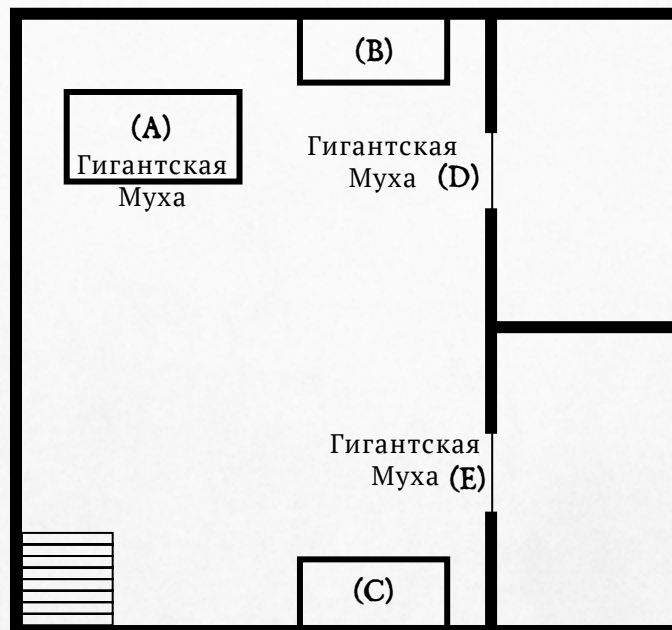
Из этой локации игроки могут перейти в Зоны “С”, “G” и “Н”.



СЦЕНАРИЙ “G”: КЕЛЬЯ НАСТОЯТЕЛЬНИЦЫ

Поднимаясь по сломанной лестнице, вы начинаете чувствовать резкий запах, разбедающий глаза и оставляющий кислый привкус на языке. Добравшись до верхнего этажа, вы попадаете в комнату, пол которой покрыт большими лужами - огромная дыра в крыше не позволяет укрыть это помещение от осадков. В углу комнаты стоит большой письменный стол, на котором лежит мертвое тело. Как только вы начинаете исследовать келью, воздух наполняется гулом - несколько гигантских мух летят в вашу сторону.

Келья Настоятельницы (G)





РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается за столом 75х75см. Стол разделен на основную комнату 75х60см и две маленькие комнаты - 15х30см каждая. В одном углу главной комнаты находится лестница, ведущая вниз. Вдоль стены между лестницей и комнатой поменьше расположен книжный шкаф. У стены напротив лестницы стоит письменный стол и книжный шкаф чуть позади и справа от стола.

Поместите трех гигантских мух в главную комнату - двух перед дверями в маленькие комнаты и одну на стол. Все персонажи располагаются в пределах 3 дюймов от лестницы.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Герои могут покинуть стол только по лестнице.

Целевой Точкой для этого сценария является Точка Интереса “А”.

Карты Событий	
Карт	Событие
Красный Туз	Поместите двух гигантских мух в центр комнаты.
Красная 2	Поместите двух гигантских мух в центр комнаты.
Красная 3	Поместите двух гигантских мух на лестницу.
Красная 4	Черное облако проникает сквозь дыру в крыше. Все персонажи должны сделать Бросок Здоровья (Сила Цели 12), или они страдают от заражения.



Красная 5	Гигантский паук вылезает из дыры в полу. Если на столе есть живые гигантские мухи, паук набрасывается на одну из них, выбранную случайным образом, и тащит ее в дыру. Если на столе нет гигантских мух, поместите гигантского паука перед Точкой Интереса “В”.
Красная 6	Красный туман наполняет комнату. Если на столе есть живые гигантские мухи, красный туман окутывает случайную гигантскую муху. Эта муха получает +2 к Бою на оставшуюся часть сценария. Если нет гигантских мух, выберите одного случайного героя. Эта фигура должна сделать Бросок Воли (Сила Цели 12) или получить 3 очка урона.



Точки Интереса	
Точка	Результат
А	За письменным столом вы видите старую монахиню, умершую в своем кресле. Когда персонаж вступает в базовый контакт со столом, см. Заметку 326.
В	Большинство полок этого книжного шкафа рухнули, и книги свалены в беспорядочную кучу. Сделайте Бросок Восприятия (Сила Цели 12). В случае успеха см. Заметку 412.
С	Этот гигантский книжный стеллаж доходит почти до самого потолка. На верхней полке что-то блестит в слабом свете. Сделайте Бросок Лазания (Сила Цели 12). Этот бросок может быть выполнен любое количество раз. В случае неудачи, персонаж получает 1 очко урона от падения. В случае успеха см. Заметку 526.
Д	Дверь в эту комнату не заперта. Как только любой герой подойдет к дверям, см. Заметку 655.
Е	Дверь в эту комнату заперта. Сделайте Бросок Взлома (Сила Цели 12) или Бросок Силы (Сила Цели 18). Эти броски могут быть выполнены любое количество раз. В случае успеха см. Заметку 777.

ПРОДВИЖЕНИЕ

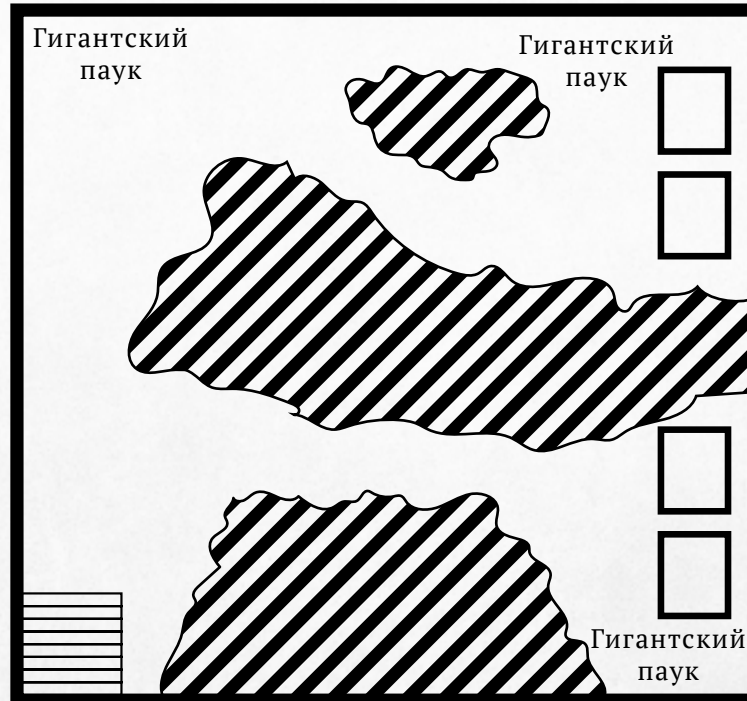
Из этой локации игроки могут перейти только в Зону “F”.



СЦЕНАРИЙ “Н”: ОБЩИЕ СПАЛЬНИ

Лестница, идущая от лазарета, частично рухнула, заставляя вас осторожно ступать по ступеням и даже иногда пробираться по отвесной стене. Когда вы, наконец, достигаете верхнего этажа, то понимаете, что монастырь разрушен значительно сильнее, чем казалось снизу. Три огромных дыры в полу разделили комнату на две половины, кое-где соединенные хлипким настилом. Сломанные кровати стоят вдоль того, что осталось от стен. У дальней стены стоят в ряд несколько сундуков. Огромная паутина затягивает все углы комнаты, давая понять, что гигантские пауки из лазарета поселились и здесь.

Общие Спальни (Н)





РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается за столом 75х75см. Стол делится на две половины рядом отверстий в полу. Каждое из этих отверстий должно иметь ширину не менее 12 дюймов и располагаться таким образом, чтобы между двумя половинами комнаты оставались три узких прохода шириной приблизительно 1,5 дюйма. В одном углу располагается лестница, ведущая в лазарет. У противоположной стороны комнаты расположены четыре сундука, равномерно распределенные вдоль стены. Между двумя внутренними сундуками отсутствует участок пола шириной не менее 3 дюймов.

Поместите по одному гигантскому пауку в каждый угол комнаты, кроме того угла, в котором расположена лестница.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Перед началом сценария каждый персонаж должен сделать Бросок Лазания (Сила Цели 8). Если бросок удачен, поместите эту фигуру на стол в пределах 3 дюймов от лестницы. В случае неудачи, разместите этого героя в пределах 3 дюймов от лестницы в начале второго хода.

Проходы между дырами в полу узкие и ненадежные. Любая фигура, которая совершает второе движение во время своей активации и заканчивает его в пределах 2 дюймов от дыры в полу, или проигрывает бой, находясь в пределах 2 дюймов от дыры в полу, должна сделать Бросок Движения (Сила Цели 12) или Бросок Акробатики (Сила Цели 8). В случае неудачи персонаж проваливается в дыру. К счастью, паутины внизу смягчают падение, персонаж не получает повреждений, но оказывается вне сценария. Гигантские пауки и персонажи со способностью Полет не делают эти броски.

Герой может покинуть стол либо спустившись по лестнице, либо прыгнув



через дыру в полу на уровень ниже.

Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Выберите один из трех проходов, которые соединяют две половины комнаты. Этот проход обрушивается. Любые фигуры, стоявшие на нем, должны сделать либо Бросок Акробатики (Сила Цели 10), либо Бросок Движения (Сила Цели 18), либо упасть на нижний этаж. В этом случае фигура не получает повреждений, но покидает сценарий.
Красная 2	Внезапно земля начинает дрожать, сверху валятся куски кровли, а плиты пола трескаются и падают вниз. Любая фигура, стоящая в пределах 2 дюймов от одного из отверстий в полу, должна либо сделать Бросок Акробатики (Сила Цели 10), либо Бросок Движения (Сила Цели 18), либо упасть на нижний этаж. В этом случае фигура не получает повреждений, но покидает сценарий.
Красная 3	Измученная душа появляется в случайном углу стола.
Красная 4	Поместите гигантского паука на Точку Интереса “D”.
Красная 5	Поместите гигантского паука на Точку Интереса “A”.
Красная 6	Поместите двух гигантских мух на лестницу.



Точки Интереса	
Точка	Результат
A	Закрытый сундук. Сделайте Бросок Взлома (Сила Цели 7) или Бросок Силы (Сила Цели 10), чтобы открыть сундук. Игрок может совершать эти броски любое количество раз. Если сундук открыт, см. Заметку 518.
B	Открытый сундук. Используйте действие, чтобы открыть сундук и посмотрите Заметку 614.
C	Открытый сундук. Используйте действие, чтобы открыть сундук и посмотрите Заметку 728.
D	Закрытый сундук. Сделайте Бросок Взлома (Сила Цели 7) или Бросок Силы (Сила Цели 10), чтобы открыть сундук. Игрок может совершать эти броски любое количество раз. Если сундук открыт, см. Заметку 803.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Из этой локации игроки могут перейти только в Зону “F”.



СЦЕНАРИЙ “I”: ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Перегруппировавшись после очередных поисков артефакта в монастыре, вы с ужасом понимаете, что ваше время истекло, и что ваши действия были обнаружены силами Тьмы. Хватая свое снаряжение и все свои находки, вы мчитесь во внутренний двор. Там, в тени ворот, вы видите силуэт гигантского демона. Черные крылья колышутся за его спиной, а злобные глаза смотрят прямо на вас. По углам двора гноллы уже занимают свои боевые позиции. Настало время решить: вы остаетесь здесь или бежите, надеясь уйти от погони во тьме Глубокой Тени?

РАССТАНОВКА

Этот сценарий разыгрывается во внутреннем дворе, поэтому проводят базовую расстановку по Сценарию “С”. Игроки располагают все свои фигуры в пределах 3 дюймов от центральной точки одного края стола. На противоположном краю стола отмечают три выхода - один в центре края стола и по одному в каждом из двух углов. Перед центральным выходом разместите одно Крыло Ужаса. Перед каждым из двух других выходов разместите по одному гноллу-бойцу, одному гноллу-лучнику и одному волку.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Если у героев есть Графин Обжигающего Света, то их главная цель в этом сценарии состоит в том, чтобы персонаж, несущий его, покинул стол через один



из трех выходов или, в качестве альтернативы, дожил до конца сценария. Если герои не нашли Графин, то их цель - просто выжить и сбежать. Если у персонажа с Графином здоровье достигает 0, оставьте фигуру павшего персонажа на столе. Любой другой герой, соприкасающийся с ним, может забрать Графин, не затрачивая действие.

Герои могут покинуть стол только через один из трех отмеченных выходов.

В отличие от предыдущих сценариев, в этом сценарии используется восемь карт событий, но нет карт Глубокой Тени. Этот сценарий длится девять ходов. В этом сценарии нет Точек Интересса.

Целевая Точка для этого сценария - любой выход, ближайший к любому монстру.

Карты Событий	
Карта	Событие
Красный Туз	Если Крыло Ужаса на столе, совершите стихийную магическую атаку +5 против случайного персонажа. Если Крыло Ужаса убито, игнорируйте эту карту.
Красная 2	Если Крыло Ужаса на столе, совершите стихийную магическую атаку +5 против случайного персонажа. Если Крыло Ужаса убито, игнорируйте эту карту.
Красная 3	Если Крыло Ужаса на столе, поместите Темного рыцаря на стол в пределах 3 дюймов от Крыла Ужаса. Если Крыло Ужаса убито, игнорируйте эту карту.
Красная 4	Поместите волка перед случайным выходом.
Красная 5	Поместите волка перед случайным выходом.



Красная 6	Если Крыло Ужаса на столе, каждый персонаж должен немедленно сделать Бросок Воли (Сила Цели 12) или потерять свою следующую активацию. Если Крыло Ужаса убито, игнорируйте
Красная 7	Поднимается ветер, и начинается сильный дождь. Все стрелковые атаки получают штраф -2 до конца сценария.
Красная 8	Лик Святой Эмилии появляется на поле боя. Выберите двух персонажей и верните им начальное здоровье. Эти фигуры также получают бонус +2 к Бою до конца сценария.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Если герою, держащему Графин, удалось сбежать со стола или дожить до конца миссии, см. *Заметку 851*.

Если хотя бы один герой покинул стол или выжил до конца сценария, но не имел при себе Графин, см. *Заметку 759*.

Если ни один из героев не покинул стол или не дожил до конца миссии, см. *Заметку 661*.



КАРТЫ ГЛУБОКОЙ ТЕНИ

Карты Глубокой Тени	
Карта	Событие Глубокой Тени
Туз Треф	Ужасный вой эхом разносится по руинам, вызывая жуткую дрожь в телах героев. Каждый персонаж должен сделать Бросок Воли (Сила Цели 10). В случае провала он получает максимум одно действие при следующей активации.
2 Треф	Стервятник появляется в центре одного случайно определенного края стола. Он следует стандартным правилам для злых существ.
3 Треф	Герои ощущают странные покалывания в теле, и внезапно все монстры, с которыми они сталкиваются, словно приобретают новую силу. На следующий ход все злые существа получают +1 к Бою.
4 Треф	Густой туман поднимается из ниоткуда, из-за чего трудно увидеть что-либо дальше нескольких ярдов в любом направлении. Максимальная линия видимости снижена до 8 дюймов до конца сценария.
5 Треф	Герои ощущают странные покалывания в теле, и внезапно все монстры, с которыми они сталкиваются, словно приобретают новую силу. На следующий ход все злые существа получают +2 к Бою.
6 Треф	Тусклое солнце затягивают темные облака, и герои чувствуют, как их надежда на победу тает. До конца сценария все персонажи совершают все Броски Воли со штрафом -3.



7 Треф	Тьма закручивается в густой вихрь, который внезапно превращается в Темного рыцаря. Поместите Темного рыцаря в центр случайно определенного края стола. Темный рыцарь следует стандартным правилам для злых существ. Всякий раз, когда персонаж вступает в бой с Темным рыцарем (или Темный рыцарь вступает в бой с фигурой), см. Заметку 435.
8 Треф	Герои слышат страшный рык, и перед ними внезапно появляется большой волк. Поместите волка в центр случайно определенного края стола. Волк следует всем стандартным правилам для злых существ.
9 Треф	Герои чувствуют неожиданное дуновение ветра и видят, как густое облако пепла движется в их сторону. В течение следующих двух ходов каждый персонаж делает Бросок Воли (Сила Цели 12), прежде чем активируется. В случае неудачи он получает максимум одно действие на эту активацию. Кроме того, максимальная линия видимости на столе для следующих двух ходов составляет 8 дюймов.
10 Треф	Герои слышат страшный рык, и перед ними внезапно появляется большой волк. Поместите волка в центр случайно определенного края стола. Волк следует всем стандартным правилам для злых существ.
Туз Пик	Рой кусающих насекомых атакует героев. Каждый персонаж должен сделать Бросок Здоровья (Сила Цели 14) или считается заразившимся.
2 Пик	Пара гноллов-бойцов появляется в центре случайно определенного края стола. Гноллы следуют стандартным правилам для злых существ.



3 Пик	Оглушительный раскат грома эхом разносится вокруг. В следующую секунду молния ударяет с неба. Выберите случайного персонажа - эта фигура подвергается стихийной магической
4 Пик	Пара гноллов-лучников появляется в центре случайно определенного края стола. Гноллы следуют стандартным правилам для злых существ.
5 Пик	Гнолл-боец, гнолл-лучник и гнолл-сержант появляются в центре случайно определенного края стола. Гноллы следуют стандартным правилам для злых существ.
6 Пик	Темный рыцарь появляется в центре случайно определенного края стола. Темный рыцарь следует стандартным правилам для злых существ.



ЗАМЕТКИ

107

В колчане две магические стрелы, которые наносят +2 урона при попадании. Получите 5 Очков Опыта.

112

На стражнике надето небольшое золотое кольцо с выгравированной цаплей. Это простая, но красивая вещь, которая может представлять интерес для кого-нибудь, поэтому вы решили взять кольцо с собой. Получите 8 Очков Опыта.

128

Когда вы открываете дверь шкафа, несколько человеческих костей падают на пол. Сделайте или Бросок Восприятия (Сила Цели 12), или Бросок Чтения Рун (Сила Цели 12). В случае успеха см. *Заметку 866*. В противном случае вы не находите в шкафу ничего интересного.

135

Вы обыскали место сверху донизу, но не обнаружили никаких признаков Графина. Как только вы уже готовы бросить поиски, где-то раздается ужасный вопль и вы чувствуете, как холодный страх закрадывается в ваше сердце.



Миссия провалена, теперь все это просто вопрос выживания. Вы должны сыграть Сценарий “I”, чтобы выяснить, сможете ли вы вернуться живыми из Глубокой Тени.

151

Вы оттаскиваете телегу и обнаруживаете тело одной из монахинь. Неясно, как она погибла, и вам не хватает духу для более глубокого исследования. Однако, рядом с монахиней лежит небольшая кожаная сумка, в которой вы находите Зелье Лечения. Его можно использовать сейчас или дать любому персонажу. Зелье занимает ячейку предмета, как обычно. Получите 3 Очка Опыта.

172

Видимо, когда-то эта комната была сокровищницей, хотя сейчас она практически полностью разграблена. В центре комнаты находится пустое возвышение. Поместите жетон сокровищ рядом с возвышением. Поместите три летучих мыши-вампира вокруг возвышения. Получите 5 Очков Опыта.

199

Вы узнаете звезды, составляющие знаменитое четырехконечное созвездие. Как ни странно, северо-восточной звезды не видно. Получите 8 Очков Опыта.

214

У героя внезапно случается видение: ему кажется, что окно полностью



освещено. Он видит прекрасный лик Святой Эмилии, держащей Графин. Она льет из него воду, а вокруг прорастают трава и цветы. Все герои восстанавливают 3 потерянных Очка Здоровья. Получите 8 очков опыта.

222

В нижней части шкафа лежит укутанный в старые полотенца графин. На мгновение вы подумали, что нашли то, что искали; однако этот графин не соответствует описанию артефакта. Это простой фарфоровый графин. Вы собираетесь выбросить его, когда чувствуете запах, исходящий изнутри. Заглянув внутрь, вы видите, что он заполнен какой-то сладко пахнущей травой. Получите 10 Очков Опыта.

229

Среди инструментов и пустых банок в этом шкафу вы находите мешочек с травами. Он может быть передан любому герою, у которого есть свободные ячейки предметов. Получите 3 Очка Опыта.

238

Внутри сарая к стене прикована большая собака. В любой момент сценария любой герой, находящийся в базовом контакте с сараем, может сделать Бросок Лидерства (Сила Цели 12). В случае успеха гончая присоединяется к отряду, выступая в качестве бесплатного спутника до окончания миссии. В случае неудачи гончая убегает, как только ее освобождают от цепи. В любом случае, получите 6 Очков Опыта.



249

Идол - это изображение Бальшетота, бога диких племен севера. Говорят, что дикари, которые поклоняются ему, сжигают пленников живьем, принося их в жертву. Осторожно рассматривая идола, вы замечаете руны, высеченные в глине, но в темноте их невозможно прочитывать. Возможно, стоит доставить идола королевским ученым, чтобы узнать, можно ли что-то почерпнуть из древних рун. Идол может быть отдан любому персонажу. Он занимает ячейку предмета, и фигура, несущая его, получает штраф -1 к Воле, пока не избавится от идола. Если персонаж, несущий его, выживает в миссии, он передает находку командованию и получает 12 Очков Опыта.

251

Сам кокон пуст, но под кроватью вы находите длинный деревянный ящик. Открыв его, вы обнаруживаете лук и колчан со стрелами. Они могут быть переданы любому герою, который может использовать лук и имеет свободную ячейку для предмета. Сделайте Бросок Оружейного Дела (Сила Цели 8). В случае успеха см. Заметку 107.

269

Быстро изучая книжный шкаф, вы замечаете знаменитую и очень редкую книгу по навигации. Эту книгу можно передать любому герою. Персонаж, несущий книгу, получает +2 ко всем Броскам Навигации. В конце миссии эту книгу можно оставить героям или передать ее командованию, и в этом случае рейнджеры получают 10 Очков Опыта.



273

При ближайшем рассмотрении вы понимаете, что стихи в книге - это заклинания. Книга может быть передана любому герою и занимает ячейку предмета. Однако ее может использовать только персонаж, способный произносить заклинания. Волшебник с книгой может прочитать одно из заклинаний, чтобы восстановить 3 очка Здоровья себе или любой другой фигуре в пределах 6 дюймов. Это может быть сделано пять раз, прежде чем магический потенциал книги будет исчерпан. Получите 10 Очков Опыта.

286

Подходя к телу, вы понимаете, что что-то не так. Человек явно мертв, и все же, кажется, дергается. К счастью, вы отходите как раз вовремя - зомби выскальзывает из цепей и падает на пол. Поместите зомби на стол на расстоянии 3 дюймов от этого персонажа и получите 3 Очка Опыта.

294

Вы обыскали место сверху донизу, но не обнаружили никаких признаков Графина. Как только вы уже готовы бросить поиски, где-то раздается ужасный вопль и вы чувствуете, как холодный страх закрадывается в ваше сердце. Миссия провалена, теперь все это просто вопрос выживания. Вы должны сыграть Сценарий "I", чтобы выяснить, сможете ли вы вернуться живыми из Глубокой Тени.



309

На золотом медальоне изображен герб одного из благородных домов Лорентии. Имя на оборотной стороне украшения наверняка принадлежит мертвецу перед вами. Возможно, где-то остались выжившие лорентийцы, которые хотели бы узнать о судьбе своего родственника. Получите 5 Очков Опыта.

315

Судя по сколам на статуе и разбросанным обломкам вокруг, рука статуи указывала на библиотеку. Получите 2 Очков Опыта.

326

Труп старой монахини внезапно садится и изрыгает облако жалящих насекомых. Любая фигура в пределах 1 дюйма от стола подвергается немедленной атаке +0. Старая монахиня следует стандартным правилам для злых существ и имеет те же характеристики, что и упырь. Всякий раз, когда персонаж активизируется в бою со старой монахиней, он немедленно подвергается атаке +0 из-за жалящих насекомых.

337

Ваш взгляд останавливается на тонкой книге в темной обложке. Это редкая книга знаний о Глубокой Тени. Книга считается предметом и может быть отдана любому герою. Если этот герой выживет в миссии, книга может быть передана командованию, и либо рейнджеры получат 15 очков опыта, либо один спутник



каждого рейнджера получит 1 Очко Развития.

355

Когда вы разрываете кокон, тысячи маленьких пауков выбегают наружу. Совершите атаку +2 против персонажа, который открыл кокон, и против любого другого героя в пределах 2 дюймов. Эта атака наносит -2 очка урона, но она ядовита. Получите 5 Очков Опыта.

361

Когда вы приближаетесь к телу, оно внезапно открывает глаза, вырывается из цепей и бросается на вас. Поместите зомби в бой с этим персонажем.

378

Внезапно из иконы вырывается золотой свет, и перед вами возникает призрак Святой Дониры, жрицы-воина. Она указывает на восточную стену и, возможно, что-то за ее пределами, а затем достает свой золотой меч. Призрак Святой Дониры сопровождает вас до конца миссии. Относитесь к ней как к спутнику с теми же параметрами, что имеет рыцарь. Все ее атаки считаются магическими, и всякий раз, когда Святая Донира сражается с нежитью, Донира получает бонус +2 к Бою. Если здоровье Святой Дониры когда-либо уменьшается до 0, не делайте Бросок Выживания - вместо этого призрак исчезает и никогда больше не возвращается. Получите 10 Очков Опыта.



383

Вы обыскали место сверху донизу, но не обнаружили никаких признаков Графина. Как только вы уже готовы бросить поиски, где-то раздается ужасный вопль и вы чувствуете, как холодный страх закрадывается в ваше сердце. Миссия провалена, теперь все это просто вопрос выживания. Вы должны сыграть Сценарий “I”, чтобы выяснить, сможете ли вы вернуться живыми из Глубокой Тени.

398

Быстро просматривая многочисленные ящики, вы обнаруживаете приятную находку. Поместите жетон сокровищ на стол аптекаря. Получите 3 Очка Опыта.

407

Вы разрываете кокон, но внутри видите лишь останки скелета.

412

Среди стопки книг вы находите рукописную тетрадь с заголовком “*Графин Обжигающего Света*”. Кажется, это некое руководство по использованию магии артефакта. Внутри книги вы обнаруживаете большой высушенный лист растения, которое вы не можете опознать; этот лист выделяет острый запах. Тетрадь может быть отдана любому герою. Тетрадь не считается предметом. Получите 5 Очков Опыта. Получите дополнительно 10 Очков Опыта, если этот персонаж выживет в миссии, а герои вернут Графин.



435

Темный рыцарь оказывается иллюзией. Сразу уберите его со стола.

444

В этом сарае навалены садовые инструменты, большинство из которых стары и находятся в плачевном состоянии. Однако, вы видите один острый и блестящий серп. Этот серп считается одноручным оружием, его может использовать любой, кому доступно одноручное оружие. Получите 2 Очка Опыта.

456

Вы обыскали место сверху донизу, но не обнаружили никаких признаков Графина. Как только вы уже готовы бросить поиски, где-то раздается ужасный вопль и вы чувствуете, как холодный страх закрадывается в ваше сердце. Миссия провалена, теперь все это просто вопрос выживания. Вы должны сыграть Сценарий “I”, чтобы выяснить, сможете ли вы вернуться живыми из Глубокой Тени.

463

Вы находите одну порцию хайквита, одну порцию порошка железной коры, одну порцию черного папоротника и одну порцию анталаса - травы могут быть переданы любым героям, у которых есть свободные ячейки предметов. Получите 9 Очков Опыта.



472

Вы открываете сумку посланника и вынимаете запечатанное письмо, сильно залитое кровью. В конце сценария выберите одного персонажа, чтобы сделать Бросок Чтения Рун (Сила Цели 12). В случае успеха см. *Заметку 963*. В любом случае, получите 5 Очков Опыта.

499

Сделайте Бросок Ловушки (Сила Цели 12). В случае неудачи, громкий вопль эхом разносится по комнате, пробуждая еще нескольких летучих мышей, прячущихся в разломах стен. Поместите три летучих мыши-вампира на стол. При удачном броске получите 5 Очков Опыта.

502

Трудно разобрать слова в этом наскоро написанном письме. Вы не до конца уверены, но кажется, что они вынесли Графин из “этого места” и закопали его. Получите 8 Очков Опыта

518

Вы быстро осматриваете сундук, который в основном заполнен одеждой. В самом низу вы находите странного идола, слепленного из темной глины и завернутого в какую-то старую бумагу. Присмотревшись внимательнее, вы понимаете, что перед вами статуэтка какого-то извращенного, демонического существа. Выберите одного персонажа на столе, он должен сделать Бросок



Древних Знаний (Сила Цели 10). В случае успеха *см. Заметку 249*. В случае неудачи вы бросаете ненужного идола на пол и забываете о нем. В любом случае, получите 5 Очков Опыта.

526

На верхней полке стоит небольшая золотая статуэтка Святой Эмилии. Находку можно передать любому герою. Эта фигурка считается предметом. Любой персонаж, несущий этот предмет, получает +1 к Броне, когда сражается с нежитью. В конце миссии игрок может оставить статуэтку или передать ее своему командованию. Если статуэтка отдана, то либо каждый рейнджер получает 10 Очков Опыта, либо один из спутников получает 1 Очко Развития.

533

Вы обыскиваете место сверху донизу, и когда вы уже готовы сдаться, то замечаете какие-то старые тряпки в грязи на полу. Отодвинув грязную ткань, вы обнаруживаете темную дыру в полу. Внизу что-то светится - кажется, это серебряный графин, обернутый в старый пергамент. Вы нашли то, что искали! Но пока у вас нет времени праздновать победу, где-то раздается ужасный вопль и вы чувствуете, как холодный страх закрадывается в ваше сердце. Теперь вы должны перейти к Сценарию "I", чтобы узнать, сможете ли вы сбежать из монастыря с бесценным артефактом. Графин должен нести конкретный персонаж. Графин не занимает ячейку предмета. Получите 100 Очков Опыта.

567

У героя внезапно случается видение: ему кажется, что окно полностью освещено.



Он видит прекрасный лик Святой Эмилии, держащей Графин. Она льет из него воду, а вокруг прорастают трава и цветы. Запах розмарина и тимьяна наполняет воздух. Все герои восстанавливают 4 потерянных Очка Здоровья. Получите 12 Очков Опыта.

574

Вы находите одну порцию хайквита, одну порцию порошка железной коры и одну порцию черного папоротника. Травы могут быть переданы любым героям, у которых есть свободные ячейки предметов. Получите 7 Очков Опыта.

598

Вы разрываете кокон, но внутри обнаруживаете только несколько кусочков металла, пряжку от ремня и несколько пуговиц.

609

Когда вы толкаете дверь, вы слышите внутри крик и видите молодую женщину, спрятавшуюся за перевернутым столом. Она исхудала и осунулась от голода. До конца сценария любой персонаж в этой комнате может потратить действие и сделать Бросок Лидерства (Сила Цели 12). Бросок можно совершать любое количество раз. В случае успеха см. *Заметку 992*.

614

Вы быстро обыскиваете сундук, заполненный одеждой и очень простыми



украшениями. В глубине вы находите маленькую книгу со стихами. Выберите случайного персонажа на столе, чтобы сделать Бросок Чтения Рун (Сила Цели 12). В случае успеха *см. Заметку 273*. В противном случае книга не вызывает у вас интереса, и вы захлопываете сундук.

622

Открывая дверь, вы слышите за ней шарканье и рычание, вдруг стая упырей бросается на вас. Поместите по одному упырю в каждый угол комнаты. Расположите один жетон сокровищ в случайном углу. Получите 3 Очка Опыта.

649

Здесь написано: “Он перенесен в другое место...”. Получите 6 Очков Опыта.

655

Это маленькая спальня. В одном углу стоит кровать. Почти всю кровать занимает огромная раздутая белая личинка. Она просто медленно корчится и никак не реагирует на героев. Если вы решаете убить существо, *см. Заметку 937*.

661

Финальное сражение было жестокой бойней. Члены вашего отряда страдали от полученных в многочисленных стычках ран. Здоровых бойцов осталось совсем мало, когда появилось Крыло Ужаса. Вы видели, как спутники пали один за другим, а затем темнота поглотила и вас. Тем не менее, некоторым удалось



убежать - хромая, они пробирались обратно через бесплодные земли Глубокой Тени, чтобы передать разведанную информацию королевскому командованию. Это действительно грустная история. После этого сценария каждый персонаж должен сделать Бросок Выживания. Результат броска нужно разделить пополам, округляя в большую сторону. Полученное число применяется при определении исхода по Таблице Выживания. Таким образом, бросок на 11 будет рассматриваться как 6 - Тяжело Раненый. Рейнджеры могут добавить 1 к своему окончательному результату, как обычно. Любой выживший рейнджер получает 50 Очков Опыта. **Ваша миссия заканчивается здесь.**

675

Внутри кокона вы обнаруживаете высушенный труп молодого человека. В его руке - незаконченное письмо к жене. Она почти наверняка погибла, когда Лорентия пала, но вы решили на всякий случай взять письмо. Получите 5 Очков Опыта.

688

Вы обыскали место сверху донизу, но не обнаружили никаких признаков Графина. Как только вы уже готовы бросить поиски, где-то раздается ужасный вопль и вы чувствуете, как холодный страх закрадывается в ваше сердце. Миссия провалена, теперь все это просто вопрос выживания. Вы должны сыграть Сценарий "I", чтобы выяснить, сможете ли вы вернуться живыми из Глубокой Тени..



696

Вы находите одну порцию хайквита и одну порцию порошка железной коры. Травы могут быть переданы любым героям, у которых есть свободные ячейки предметов. Получите 5 Очков Опыта.

702

Судя по сколам на статуе и разбросанным обломкам вокруг, вторая рука статуи раньше указывала на библиотеку. Вы проходите немного дальше и находите маленький молот ювелира. Очевидно, что именно этим молотом отбили руку статуи. Довольно изящное оружие для прислужника Глубокой Тени. Получите 6 Очков Опыта.

718

Внутри кокона вы находите высушенный труп неизвестного старца. На его иссушенной шее висит золотой медальон. Получите 2 Очка Опыта. Сделайте Бросок Древних Знаний (Сила Цели 8). В случае успеха см. Заметку 309.

728

Вы обыскиваете сундук, но обнаруживаете внутри только старую одежду.



734

Вы обыскали место сверху донизу, но не обнаружили никаких признаков Графина. Как только вы уже готовы бросить поиски, где-то раздается ужасный вопль и вы чувствуете, как холодный страх закрадывается в ваше сердце. Миссия провалена, теперь все это просто вопрос выживания. Вы должны сыграть Сценарий “I”, чтобы выяснить, сможете ли вы вернуться живыми из Глубокой Тени.

759

С тяжелым сердцем вы начали свой длинный путь обратно через Глубокую Тень. Вы потерпели неудачу в своей миссии, а чудесный Графин, скорее всего, до сих пор лежит где-то в руинах монастыря. Целую неделю вас изматывали патрули гноллов и стаи волков, но благодаря сочетанию удачи и мастерства, вы в конечном итоге достигаете разрушенной лестницы и поднимаетесь через густые черные тучи на свежий воздух. Когда вы, наконец, вернулись и доложили обо всем своему капитану, он похвалил вас за ваши усилия и даже не отчитал за то, что Графин не был найден. Прodelать такой долгий путь в Глубокой Тени, пройти столько битв и вернуться живым - это поступок, достойный героя. Так и будет сообщаться в официальных отчетах. Получите 75 Очков Опыта. Каждый из ваших спутников получает 1 Очко Развития.

Здесь ваша миссия заканчивается.

777

Ранее это помещение, видимо, было маленькой часовней. Посреди комнаты стоит большая деревянная статуя Святой Эмилии. Цветки розмарина



возложены у ее ног. Получите 10 Очков Опыта. Первый персонаж, который входит в комнату, должен сделать Бросок Воли (Сила Цели 8). В случае успеха см. Заметку 951.

781

Вы находите одну порцию хайквита, ее можно передать любому герою, у которого есть свободная ячейка предмета. Получите 3 Очка Опыта.

792

В комнате вы видите стол, на котором стоит сундук; три упыря-гнильца стоят перед сундуком. Как только герой вступает в контакт с сундуком, он должен сделать Бросок Ловушки (Сила Цели 8). В случае неудачи, острая игла из замочной скважины сундука стреляет в руку персонажа. Он получает 3 очка урона и отравление ядом. Независимо от того, удастся или не удастся обезвредить ловушку, замените сундук на жетон сокровищ.

803

Внутри сундука среди груды старой одежды вы находите маленькую, красиво расписанную икону Святой Дониры, жрицы-воина. Получите 15 Очков Опыта. Выберите одного героя и сделайте Бросок Воли (Сила Цели 8). В случае успеха см. Заметку 378.



818

В куче мусора вы обнаруживаете небольшую книгу на золотых застёжках. Вы понимаете, что это редкий священный текст. Эта книга может быть передана любому герою и считается предметом. Всякий раз, когда персонаж, несущий книгу, получает +1 к Броне, когда находится в бою с нежитью. Если герои владеют книгой на конец миссии, то они должны передать находку командованию, за это рейнджеры получают 10 Очков Опыта.

822

Герою внезапно приходит видение Графина Обжигающего Света, который наполняет его силой и уверенностью. Очки Здоровья этого персонажа полностью восстановлены, и он вылечен от любого отравления и заражения. Получите 5 Очков Опыта.

837

Этот шкаф в основном заполнен постельным бельем и полотенцами. Сделайте Бросок Восприятия (Сила Цели 8). В случае успеха см. *Заметку 222*.

846

Трудно разобрать наскоро написанное письмо, и вы не до конца уверены в тексте. Кажется, там написано, что они вынесли Графин из “этого места” и закопали его “в углу”. Получите 15 Очков Опыта.



851

Вы вынесли артефакт из руин и покинули территорию монастыря. Следующую неделю вы провели, избегая встреч с патрулями сил Тени и, как можно быстрее, продвигаясь к дому. К счастью, казалось, что сама Святая Эмилия присматривала за вами. Вы добрались до разрушенной лестницы. Долгое восхождение по ступеням было мучительным, вы с трудом поднимали свое израненное и истощенное тело на последнем отрезке пути, но, в конце концов, вы пробились сквозь чёрные тучи и снова вдохнули свежий воздух. Несколько дней спустя вы отчитались перед командованием и передали Графин. Той ночью в лагере прошел небольшой праздник в вашу честь. Графин будет отправлен обратно в Таллис, в один из крупнейших лазаретов, где артефакт станет благословением для страждущих. Обладание Графином Обжигающего Света поможет в борьбе с Глубокой Тенью. Рейнджеры получают 150 Очков Опыта. Каждый из ваших спутников получает 2 Очка Развития.

Ваша миссия заканчивается здесь.

866

Вы почти отчаялись найти что-то в этом шкафу, когда заметили нечеткие надписи на одной из крупных костей. “Эмилия”. Должно быть, это мощи Великой Святой. Кости могут быть переданы любому герою со свободной ячейкой предмета. Если этот персонаж выживет в миссии, мощи Святой должны быть переданы командованию. В этом случае рейнджеры получают 20 Очков Опыта или 2 Очка Развития, которые распределяются между спутниками на усмотрение игрока.



884

Шкаф заполнен многочисленными банками с сушеными травами. Сделайте Бросок Выживания и прочтите Заметку, соответствующую результату:

- 1–5 вы не видите ничего интересного,
- 6–10 см. Заметку 781,
- 11–15, см. Заметку 696,
- 16–20, см. Заметку 574,
- 21+, см. Заметку 463.

892

Вы обыскали место сверху донизу, но не обнаружили никаких признаков Графина. Как только вы уже готовы бросить поиски, где-то раздается ужасный вопль и вы чувствуете, как холодный страх закрадывается в ваше сердце. Миссия провалена, теперь все это просто вопрос выживания. Вы должны сыграть Сценарий “I”, чтобы выяснить, сможете ли вы вернуться живыми из Глубокой Тени.

901

У героя внезапно случается видение: ему кажется, что окно полностью освещено. Он видит прекрасный лик Святой Эмилии в окружении цветов. Она держит Графин и исцеляет страждущих. Все герои восстанавливают 4 потерянных Очка Здоровья. Получите 5 Очков Опыта.



927

Между несколькими книгами о выращивании различных полевых цветов стоит том в красном переплете, на котором блестит золотыми чернилами надпись “О магии”. Книга может быть передана любому герою и занимает ячейку предмета. Однако книгу может использовать только персонаж, способный читать заклинания. Заклинатель с книгой может выбрать любые два заклинания из правил - они будут записаны в книге магии. Персонаж с книгой может прочитать эти заклинания в любое время, расходуя одно действие на каждое заклинание. Как только два заклинания использованы, книга становится бесполезной и выбрасывается. Если оба заклинания книги не использованы, она может быть передана командованию рейнджеров по окончании миссии. В этом случае каждый рейнджер может либо получить 10 Очков Опыта, либо дать 1 Очко Развития одному из своих спутников.

937

Вы глубоко вонзаете свое оружие в раздутую плоть существа и чувствуете, что клинок упирается во что-то твердое. Разрезав тело личинки, вы обнаруживаете внутри серебряную чашу. Получите 10 Очков Опыта. Сделайте немедленный Бросок Здоровья (Сила Цели 18) или подвергнитесь заражению.

945

Шкаф заполнен всеми видами мазей, эликсиров и зелий. Быстро перебрав их все, вы обнаруживаете три Зелья Лечения. Передайте их любым персонажам со свободными ячейками предметов. Получите 3 Очка Опыта.



951

Яркий луч света внезапно вырывается из статуи. Выберите одного героя на столе. Этот персонаж восстанавливает свое первоначальное Здоровье и излечивается от любого яда, заражения и постоянных травм.

963

К сожалению, большая часть письма залита кровью. Однако, вы можете разобрать слова: “Мы закопали его в мягкой земле ...” Получите 5 Очков Опыта.

975

Как только вы открываете шкаф, из него вырывается ядовитое облако. Все герои в 3 дюймах от шкафа должны сделать немедленный Бросок Здоровья (Сила Цели 18) или будут отравлены ядом. Все в этом шкафу было полностью покрыто ядовитым грибом. Получите 3 Очка Опыта.

989

Судя по сколам на статуе и разбросанным обломкам вокруг, вторая рука статуи раньше указывала на библиотеку. Вы проходите немного дальше и находите маленький молот ювелира. Очевидно, что именно этим молотом отбили руку статуи. Довольно изящное оружие для прислужника Глубокой Тени. Чуть дальше вы обнаруживаете отломанную руку. Рука лежит на земле позади статуи и указывает в направлении, противоположном тому, куда она указывала ранее. Получите 12 Очков Опыта.



Молодая девушка оказалась монахиней из ордена Святой Эмилии. Она очень мало знает о том, что случилось. Женщина лишь помнит ужасное землетрясение и густые облака черного пепла. Монахини, которые выжили, спешили спастись, и никто не остановился, чтобы объяснить ей, что происходит. Затем монастырь атаковали монстры. Они лезли из каждого угла. Девушка побежала сюда и заперла дверь. Она нашла немного еды и пила дождевую воду. Она не знает, как долго здесь находится. Девушка присоединяется к героям в качестве бесплатного спутника. Она обладает параметрами Заклинателя и знает два заклинания - Лечение и Сильное Сердце. Она совершенно безоружна, но другой персонаж может дать ей соответствующее требованиям Заклинателя оружие. Если молодая монахиня доживет до конца миссии, получите 15 Очков Опыта. Монахиня может оставаться вашим спутником после этой миссии, получая Очки Развития как обычно, но игроку нужно будет расходовать на нее Очки Пополнения.